闘うパソコンゲームマガジン

昭和63年5月1日発行（毎月1回1日発行）　第6巻　第5号　通巻第42号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1988 5月号 VOL42 特別定価 520yen

誌・面・大・刷・新・号



禁断の付録28P
マイト&マジック
詳細全世界図
MAP OF THE LAND OF VARN
これなくして冒険に
旅立つべからず!!

最強連載
ハイドライド3
アルギースの翼
セイレーン
スーパー大戦略

新連載コミック
イース

特集●
日本ファルコム 超大作3本徹底紹介!!
イースII/イース/ソーサリアン


C&C Computers and Communications
これは、きっと、テレビより、面白くなる。
新登場
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2
本体標準価格……298,000円
NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA3
本体標準価格……398,000円
斉藤由貴
つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績No.1
■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札 幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広 島) 082(242)5503

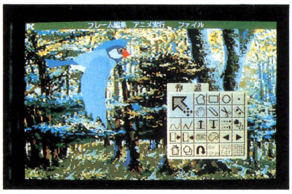
NEC

見たり、聞いたり、感じたり。
あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。
文字も、絵も、音声も、
誰もがカード感覚であやつれるパソコン
PC-88VA2/VA3、新登場。

テレビ以上に楽しい世界が、ここにあります。与えられたものをただ観賞するだけではなく、自分からどんどん参加し、作り上げ、手を加えてゆく面白さ。新発売のパソコンPC-88VA2/VA3は、「ワープロで文章を打つ」「画面に絵を書く」はむろんのこと、ビデオ映像やアニメーションを自分で加工するビジュアルエンタテイメント、作曲や演奏をライブに楽しめるミュージックエンタテイメントまでそろったマルチメディアマシンです。もちろん、ゲームの迫力も満点。さらには、パソコン通信やデータベースのアクセスによって、時間や空間を超えた限りなく深い交流や知的興奮も体験できます。しかもその上に、まったく新しい次元のデータベースソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール PI」を提供。このソフトウェアとPC-88VA2/VA3があれば、文字も絵も、さらには音やビデオ画像、アニメーションでさえも、ひとつの画面上で自由に登録したり検索したり加工したりできます。しかもカードをめくるように手軽に気持ちよく。これはもうテレビでは体験できない未知の世界。PC-88VA2/VA3は、これまでのあらゆるエンタテイメントに加え、桁違いの知的快感をあなたに与えてくれるのです。



夢をしっかり実現するための最先端ハードウェア。 AVやデータベースなどこれまでになく幅の広いジャンルに対応するために、PC-88VA2/VA3は最先端の技術を満載しています。CPUには、NECが独自に開発した16ビットCPU μPD9002を採用し、これまでのPC-8800シリーズとの互換性を保ちながら大容量・高速処理を実現。また、文節の区切りまで学習できる新連文節変換方式の採用により、日本語処理能力はワープロ専用機に匹敵します。もちろん、快適な操作のためにマウスは標準装備。パソコンとしての基本機能は、ビジネスマシンに勝るとも劣らないポテンシャルを誇ります。さらに、ビデオの画像を取込んでも自然に近い表現が可能な65,536色表示のグラフィックス機能、ステレオ出力のFM6音、リズム6音・ADPCMによるデジタルサンプリングが可能なサウンド機能を装備。





さまざまな専用LSIによりパソコンでは最高水準のAVパワーを発揮します。これらのAV機能を気軽に楽しむためには、アニメ作成ソフト「アニメフレーマー」(本体に標準添付)、音楽ソフト「インスタントミュージック」「ミュージックワールド」などの専用ソフトも用意されています。そのうえPC-88VA3には、パソコン初の大容量9.3Mバイト3.5インチフロッピィディスクを搭載。あらゆるデータを統合できる新時代のソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール PI」※の機能を存分に駆使できます。

※ パーソナルインフォメーションツール Pi 標準価格……………………………28,000円

春のワクワクイベント情報

第1回NECパーソナルコンピュータ パソコンアート大賞作品募集

夢があるからアートする

気ままに作ってグランプリ。気軽に応募してみませんか。

NECのパソコンPC-8800/9800シリーズを使ってユニークでオリジナリティあふれるコンピュータアートを作ってみませんか。子供から大人まで、どなたでも気軽に参加できる楽しいコンクールです。今回のテーマは"夢"。21世紀へ向けてあなたの夢をパソコンで自由奔放に表現してください。夢いっぱいの作品をお待ちしています。

■応募期間■

1988年3月21日～5月31日まで(当日消印有効)

■　賞　■

パソコンアート大賞(賞状、賞金3万円)他、各種賞を用意しています。

※応募方法、応募条件等詳しいことは、NECパソコン販売店頭のポスター、チラシをご覧下さい。

<上記に関するお問い合わせ先>パソコンアート大賞事務局 TEL(03)584-7068

学園パソコンクラブポスタープレゼント

学園のパソコンクラブの皆さんへPCポスターをさしあげます。

いよいよ新学期! 新入生のクラブ勧誘に斉藤由貴ちゃんのパソコンポスターなどを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。

■お申し込み方法■

送付先ご住所／お名前／学年／電話番号／クラブ所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。

〒108：東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル

日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部

「学園パソコンクラブ」係

■ご提供ポスター■

NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。>
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

コンプティーク

1988⑤May　Vol.42　発行／角川書店

CONTENTS **5**

COVER & PINUP
AD／高木和雄(D/hits)
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING & HAIR MAKE／藤野笛羽(Voice)
MODEL／大西結花



『スケバン刑事』も終り、色っぽく、女っぽくなってきたと評判の大西結花ちゃん。ヘルシーに、春っぽく、しかも攻撃的に表紙を飾ってくれたぞ!! ポスター+データバンク(p.190)でゆっちを再認識してしまおう。

〔特集〕日本ファルコム

SOFT EXPRESS

好評連載 最新人気ゲーム必勝法

SOFT TOP 20

RPG WORLD

誌面刷新記念 愛読者大プレゼント

もらってうれしいパソコンズッグ&ソフト。さらには日本ファルコム“ハワイ旅行”のおみやげもあるぜ！

付録 MAP OF THE LAND OF VARN
マイト&マジック全世界図

マイト&マジック全マップ一挙大公開!!　全55面を白日の下にさらすぞ！　キミもあこがれの地“インターサンクタム”へ行くのだぁぁぁ!!



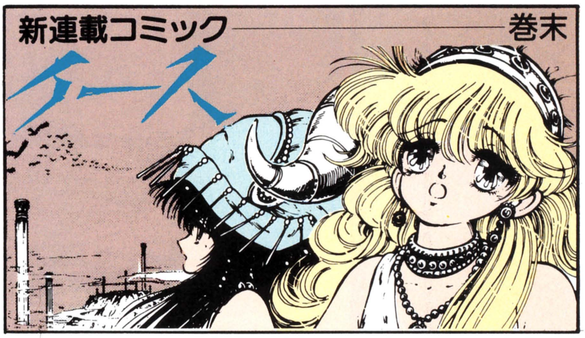


コンプティーク5月号についての問い合せは、

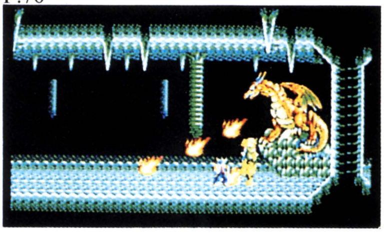
03(221)9900

(休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間)

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合せはご遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。



P.70



付録



P.58



SHARP

20Mバイトハードディスク搭載、
HDモデル登場。



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

シャープ株式会社
●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ

資料請求券
X68000ACE HD
コンプティーク
5係



ますます熱くなる。
クリエイティブワークステーションX68000。

●新たなゆとりが創造力を刺激する——。20Mバイトハードディスクを本体に内蔵したX68000 ACE [HD] の登場です。もちろん、X68000としての本質は変わるはずもなく、あのクリエイティブなX68000そのものです。といって、たとえ3.5インチのハードディスクとはいえ、それをスリムなマンハッタンシェイプの本体内に搭載するには、これまで以上の実装密度が要求されます。このハードディスクモデルには、集積度をさらに高めたカスタムICや、メモリとして1Mビットのダイナミック RAMが採用されていますが、これは、いわば過去1年間の成果というべきもので、ある意味では、ビジュアルシェルなどのソフトウェアに対してハードウェアのユーザーインターフェイスとも言えるでしょう。ハードディスクそのものについては、C.G.やサンプリング音源などX68000のパフォーマンスがフルに発揮できるプロフェッショナルな分野への対応はもちろん、大量のデータを扱うビジネス分野にも余裕をもって対応。またハードディスク上のファイルメンテナンスが可能なユーティリティも装備しています。

●約80本、X68000のパフォーマンスにふさわしいさまざまなジャンルのソフトウェアがすでに流通。このマシンのソフト環境は着実な歩みを見せています。この間、ユーザー各位の熱烈なご支持とシステムハウス各位の開発ご努力に心からの感謝をささげるとともに、そうしたご厚意に対して、私たちは将来的な展望も含めて、でき得るかぎりのサポートをお約束するものです。ホビーマシンというより、ポテンシャルを秘めたホリゾンタルなマシンとしての確立。各ジャンルへの付加価値対応はこれからです。X68000の可能性にご期待ください。

〈X68000ACE [HD] の主な特長〉●3.5インチ20Mバイトタイプのハードディスク(平均アクセスタイム80ms)を内蔵●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●1Mバイト5インチFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル

※Adaptive Differential PCM

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●15型カラーディスプレイ	CU-15M1(E・B)	標準価格 99,800円
●カラーイメージユニット	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	近日発売
●拡張I/Oボックス	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●2MB増設RAMボード※	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※ご使用の際にはCZ-6BE1Aが必要です。

■本体+キーボード CZ-611C-GY 標準価格399,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-601D-GY 標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-611D-GY 標準価格145,000円(4月末発売予定)
■チルトスタンド CZ-6ST1-E 標準価格5,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

只今予約殺到中

ロールプレイングゲーム・リングマスター

RING MASTER®

徹・夜・必・至

全国のゲームソフトショップにて一斉発売！5月下旬衝撃のデビュー！



ゴトランタ大陸南方の小国家フィリアス・ノギスは、今永き平和の夢を破られ戦乱の時を迎えようとしていた。宮廷に渦巻く陰謀、露見する裏切り、頻発する抗争、過去の栄光のすべては今まさに混沌の中に消え失せんとしていた。そしてついに破局が訪れたかに見えた。王国の守り手たるリングナイツが奸計により捕らわれの身になったのだ。リングナイツを夢みる君は秘かに救出の旅に出たが……

イラスト：竜騎兵

真実のRPGを自認する「リングマスター」の5大特長はこれだ。

1)シナリオからシナリオへ

「リングマスター」はこれまでのコンピュータRPGをすべての点で凌駕しており、テーブルトークRPG本来の持つ楽しさを再現できるシステムとなっています。例えば、現在のシナリオでプレイしたキャラクターを用いて後に発売される予定の種々のシナリオを楽しむこともできます。

2)画期的な会話システム

会話はRPGでは最も重要なものであり「リングマスター」は通信回線では有名な〝人工無脳〟を改良したシステムを会話に採用しているので酒場のマスター、町の商人、通りすがりの旅人など多くの人達との会話が楽しめます。

3)精密な戦闘システム

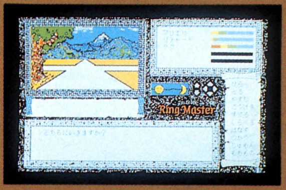
もちろん、「リングマスター」は戦闘システムも手を抜いてはいません。従来の破壊力の大きさだけを競っただけのゲームとは異なり、武器の習熟度や防具、疲労による修正、手にした荷物、アスペクト（運命星の相）、魔法など多くの要素が加味されています。

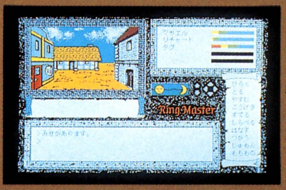
4)高い操作性

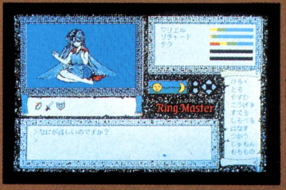
これらの複雑な要素を含みながらもプレイはカーソルキイによるコマンド選択が大部分であり、精密なシステムでありながらシンプルで高い操作性を持っています。

5)背景設定も充実

ルールブックのほかにもガイドブックと占いカードの付録が舞台となるゴドランタの世界の雰囲気をあなたにつたえます。現在、ゴドランタは竜の心を持つといわれる、第七王朝のエイクス王の元で栄華を極めており、あなたはこの世界の守護者「ナイツ・オブ・リング」の候補生としてゲームを開始しさまざまな体験をすることができるのです。







●左の画面は試作品です。完成品は見違える程の美しいシーンが展開されます。

リングマスター1
フィリアス・ノギスの暗雲
(The shadow of Filias)
5月下旬発売予定　4月下旬発売予定でしたが、更にグレードアップしてお見せいたします。

リングマスター2
永遠なる想い
(Forget you not, evermore)
今夏発売予定

対応機種
PC-9801シリーズ5インチ2HD2枚組、FM音源対応。
2ドライブ、384KB以上のメモリーが必要です。
予価　各¥7800

●全国のゲームソフトショップにてお求め下さい

発売元▶問合わせ先◀ ㈱ホビージャパン 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5 ☎03(354)9341


夢をかたちに 信頼と創造の 富士通
富士通
あそぼ。
ワープロも、パソコン通信も、アニメも。
もちろん、オーディオ・ビジュアルも。
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。
さあ、一緒に始めようね。
AV40EX
FM77AV40EX
FM77AV40EX：26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。●26万色表示●400ライン対応●メインメモリ192KB(最大448KB)●グラフィックVRAM192KB●辞書ROM搭載 ●AVクリップ添付●ビデオ入力端子付
■FM77AV40EX本体(キーボード付)標準価格¥168,000■カラーCRTディスプレイ-14標準価格¥89,800■チルト台標準価格¥5,800
FM77AV20EX：4096色同時発色、究極のコストパフォーマンスを追求。●4096色同時発色 ● 200ライン ●メインメモリ128KB(最大192KB)●グラフィックVRAM96KB●ビデオ入力端子付
■FM77AV20EX本体(キーボード付)標準価格¥128,000 ■カラーCRTテレビ -15S標準価格¥108,000
スーパー・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40EX/20EX
富士通株式会社 ●家電量販店販売推進部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03) 216-3211㈹
技術的なお問い合わせは一FMインフォメーションサービス ☎(03) 646-0816〔お問い合わせ時間〕10：00〜18：00月〜土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03) 215-0321
●秋葉原(03) 251-1448 ●札幌(011) 222-5466 ●仙台(022) 266-8711 ●名古屋(052) 251-7231 ●大阪(06) 344-7648 ● 広島(082) 211-1717 ●福岡(092) 713-4392

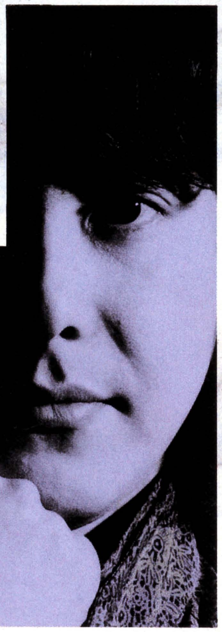
戯(あそ)ぶ。

★15本からなるシナリオ。その1本1本が他のRPG1作品に匹敵する完成度の高さ。奥深いストーリーに魅了されます。

★音もRPGの大事な要素。60曲にもおよぶオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

た。今から7、8年前に作家仲間の安田均氏から「RPGというとてもおもしろい世界がある」という話を聞いた。これがRPGとの最初の出会い。僕は、児童文学が大嫌いで、こどもの頃からSFやスペースオペラばかり読んでいた。閉じられた世界の中で、ある法則やアイテムなどを使って、イメージの中で遊ぶ。その世界が完全であればあるほどおもしろい。「ソーサリアン」は、そんな欲求を満たしてくれたような気がする。





難波弘之 HIROYUKI NAMBA '53年、東京生まれ。大学在学中からプロ・ミュージシャンとして活動を始める。現在は自己のバンド〝センス・オブ・ワンダー〟を率いて音楽活動を展開中。また、SF作家としての経歴も長く、代表作に「飛行船の上のシンセサイザー弾き」(早川書房)がある。「ソーサリアン」に挿入されている曲の中から13曲をピックアップ、自らのアレンジとプロデュースにより「ソーサリアン〜スーパー・アレンジ・バージョン」として、キング・レコードより4月21日リリース予定。

★他に類を見ないフル画面フルカラーの高速スクロール。ゲーム中のスピードが10段階に変えられるので、RPGになじみのない人でも気軽にプレイできます。



PC-8801mkⅡSRシリーズも
好評発売中(5"2D/5枚組/9800円)

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市芝崎町2-1-4
トミオービル

ソーサリアンに

SORCERIAN

ソーサリアン98版 好評発売中!!

PC-9801シリーズ、PC-286シリーズ
5"2DD、3.5"2DD(5枚組)/9800円

「ソーサリアン」の音楽はショッキングだった。ベンチャーズ風のものもあれば、プログレやハードロック、歌謡曲風のものまで、バラエティーに富んでいる。映像で音のインスピレーションが湧いたり、またその逆だったり。僕はそんな感覚が大好きだから、「ソーサリアン」に触れて、いろいろなイメージが自然に湧いてき

――98ユーザーのためのRPGです。

- PC-88版とはシナリオが違います。88用の攻略法は忘れてください。そのぶん、98版では、豊富なヒントが冒険の手助けをしてくれます。
- 98ユーザーの体質を考えて、必要以上にむずかしいアクションシーンは取りのぞいてあります。だから"2段ジャンプ"も簡単(!)にできます。さらに、オリジナルのキャッシュドライバーの搭載でディスクアクセスを少なくし、スムーズなゲーム進行を実現しました。
- 忙しい98ユーザーのために、いつでもSAVEができるようにしました。これで、落ち着いてゲームをプレイすることができます。

★アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取りこみ、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載されています。

★7つの星をかけ合わせて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方はそれぞれです。より知的に、より戦略的に、魔法を使ってください。



イースII
PC-8801mkIISR以降 5"2D(4枚組)/7800円
4月22日発売
イースIIはイースの続きです。
イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。
Ancient Ys Vanished
Falcom
好評発売中
イース:PC-9801シリーズ●PC-8801mkIISR以降●X1/turbo●FM-77/NEW7●FM-77/AV●MSX2各ディスク版・7800円＊シングルドライブ可
注)MSX版は通販できません、㈱SONYの独占販売です。
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市芝崎町2-1-4 トミオービル
通信販売(送料無料)
●現金書留の場合 品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合 電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL.0425(27)6501〔ファクシミリ 0425(28)2714〕

2人の女神とは誰のことなのか？
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？

優しさから、感動へ。

もともと「イース」は"I"と"II"でひとつの物語になっている。だから、「イースI」のタイトルにはOmen（前兆）という言葉が記されていた。それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。「イース」から感動の「イースII」へ……。

優しさはそのままに、さらに味わい深く…。「イースII」はたっぷり楽しめます。



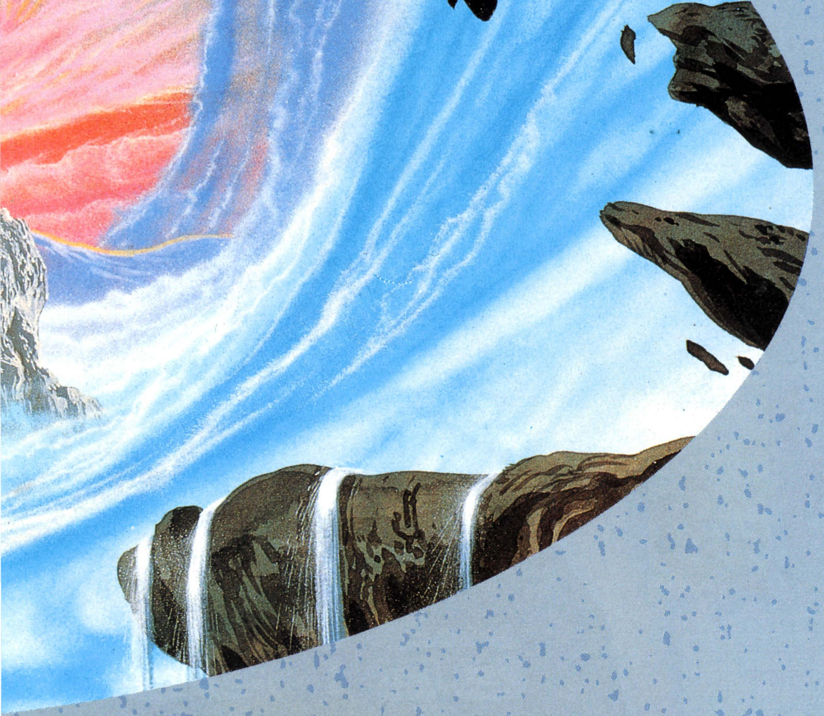
●前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的・立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。



●アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。



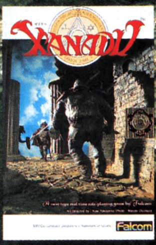
●レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。







ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ!

機　種	メディア	価　格
PC-8001mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

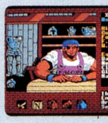
〒199 東京都立川市芝崎町2-1-4 トミオービル

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!







MSX / MSX2 /2メガROM RAM8K

S-RAM BB(バッテリー・バックアップ)機能つき

定価 ¥7,800

通信販売(送料無料)

- 現金書留の場合　品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
- 代金引換の場合　電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL.0425(27)6501〔ファクシミリ 0425(28)2714〕



かつて、アルギース王国は平和な楽園であった。
しかし、はじめから楽園であったわけではない。
アルギース王国の長い歴史の中には、時代の流れに忘れ去られた、
戦いの時代があった。

アルギース前世より、妖獣たちとの争いは幾度かあった。
その度に、アルギース王国は、愛と団結の力によってひとつとなり、
妖獣たちを国の外れの山間地帯に追いやり、制圧し続けた。
一方の妖獣たちは、種族同士、協力し合うことを知らないが為に、
その野望を果たすことができなかったのである。

これら、歴史の表舞台には登場しない、数々の戦いの歴史を
密かに綴ったものが、「翼龍の書」である。
戦いの中で明らかになった、妖獣たちの特徴や戦術にはじまり、
勝つためのあらゆる道具、手段、呪文の数々が記されている。
この書は、アルギース王国を守るために戦ってきた、
多くの勇者たちの証しなのである。

長い平和な時代を刻んでいる間も、
「翼龍の書」は勇者の登場をひたすらに待ち続けていた。
再び、起こるであろう妖獣たちとの、新たな戦いを予感して……。

そして、紀元578年
時代の支配者にならんとするリンー族、ミノリンにより、
妖獣たちは、団結を覚え、侵攻軍団となった。
今こそ、「翼龍の書」を開くべき、真の英雄が誕生する瞬間なのだ。

キミに、勇者の証し「翼龍の書」を授け、
アルギース王国の、再びの平穏を託そう——。



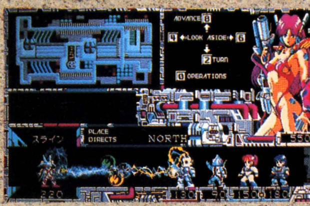
妖 華 暗 黒 変

アルギースの翼

遥かな時代(とき)を封じ込め英雄(ヒーロー)の出現を待っていた——

●PC-9800・3.5インチ2HD・5インチ2HD・5インチ2DD・¥7,800
●PC-8801・V2モード専用・¥7,800

大好評発売中!!



SF・RPG
サイキックウォー
(オリジナルミュージックテープ付)

PC-8801SR以降(V2mode専用)	8,800円
PC-8801/mkII	8,800円
PC-9801シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円

★その他各機種移植進行中!!

機械化サイキックアーマーを開発した帝国軍の侵略を阻止しろ！　現れると同時に敵が攻撃してくるリアルタイム戦闘シーンが迫力満点。BGMをシンセで編曲した、オリジナルミュージックテープまで付いている!!





FT・RPG
覇邪の封印
(メタルフィギュア&布製マップ付)

PC-8801シリーズ	8,800円
PC-9801シリーズ	9,800円
FM7/NEW7 5"2D	8,800円
FM77/AV 3.5"2D	8,800円
X1シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円
MSXメガロム	7,800円

大挙して侵入する異次元獣の軍団に立ち向かえ！　布製マップとオリジナルフィギュアが付いてくる、前代未聞のファンタジーRPG!!



KOGADO Software Products
お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724

STAR SHIP スターシップランデブー

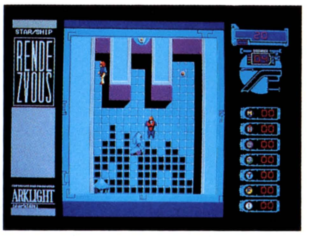
RENDEZVOUS

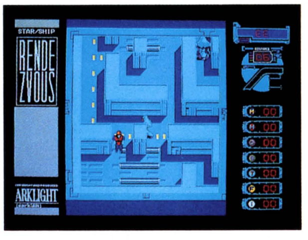
謎めくほど、美しさは深くなる。

無限に広がる宇宙。まるで漂うように浮かぶ一隻の宇宙船。
果たして何のために、そしてどこへ行こうとしているのか、
それは誰にもわからなかった。
謎に満ちたその宇宙船にキミは単独で乗り込んで行く。
迫力満点のアクションシーン、
そして美しすぎるほどリアルなグラフィック。
妖しいまでの魅力をふりまく乗組員。
キミを不思議な感動で虜にする「スターシップランデブー」。
キミはこの宇宙船で何を見るのだろうか。

- 素早く次のシーンへ突入するのか、アイテムを集めてからにするのか。アクションシーンでは、戦略が必要になってくる。
- 乗組員の女性たちを捕らえるときには、タイミングが鍵となる。
- 豊富なグラフィック画面はすべてがアニメーション。コンピュータゲーム初の新鮮な興奮を与えてくれる。
- オリジナルサウンドドライバーによるスプレンディッドな全10曲のオリジナルサウンドがゲームを盛り上げてくれる。









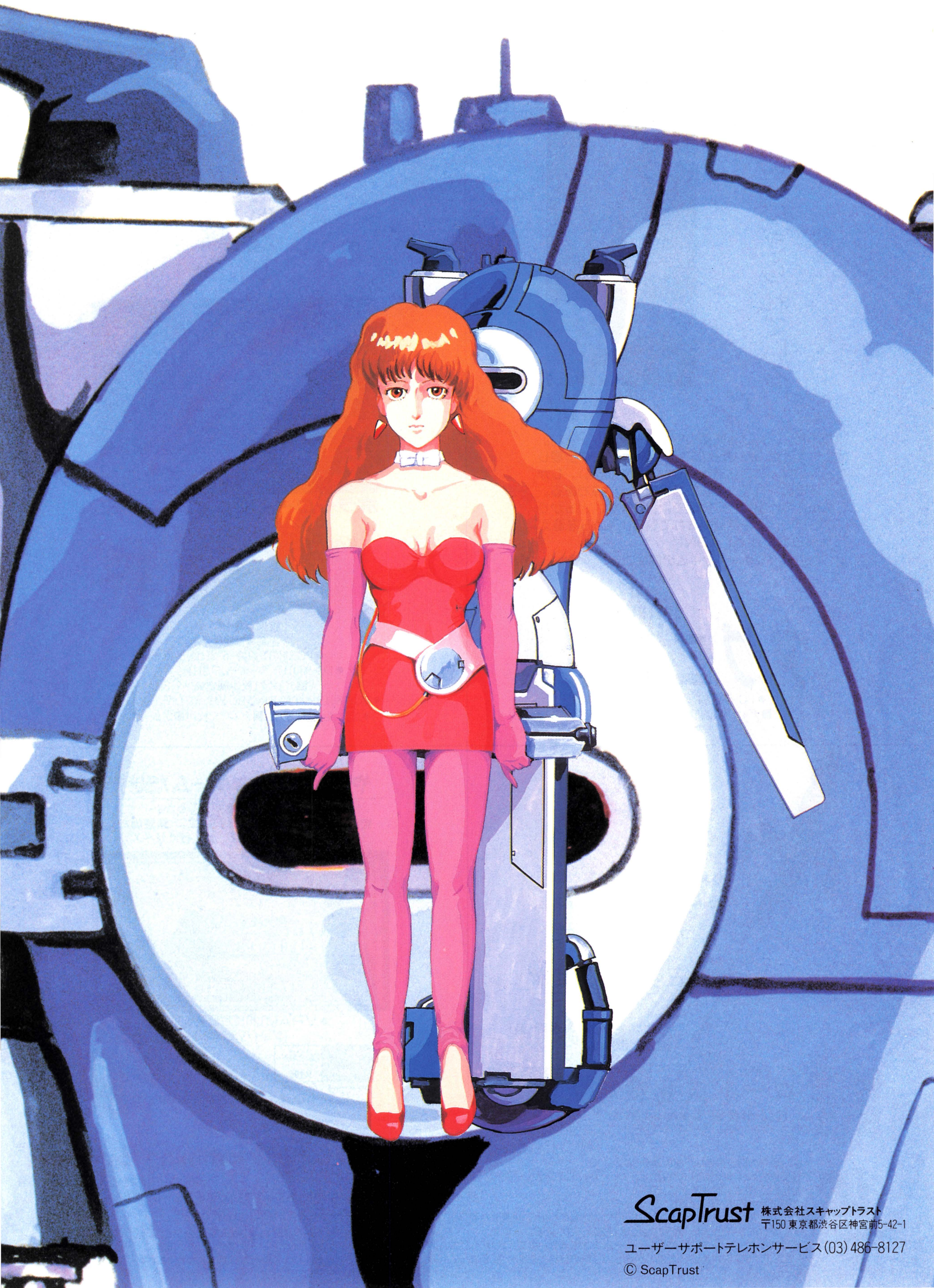


スターシップランデブー

- PC-9801シリーズ
  5″2HD、3.5″2HD
  要RAM256KB
  専用高解像度ディスプレイが必要です。
  FM音源ボード対応。
  ジョイスティック対応。

¥8,800

COPYRIGHT AND PRODUCED
ARKLIGHT
[áərk láit]



あなたの運命は、
アグニの石に、
にぎられている。



音楽●小坂　明子
シナリオ●下村家惠子

1970年代、アメリカ南部の田舎町「ライツバーグ」。黄色い太陽が、乾いた砂ぼこりを呼ぶ。そこに登場した2人の男。ここらあたりでは、見かけない。しかし、彼等は、ちょっとした名の知れた泥棒である。これからの仕事は、一筋縄ではいかない。どっかり広がる館に、その謎は隠されている。"炎の石を追え"
"The Stone of AGNI"
新しいアドベンチャーゲームの開幕です。

LIVE ADVENTURE GAME
アグニの石©

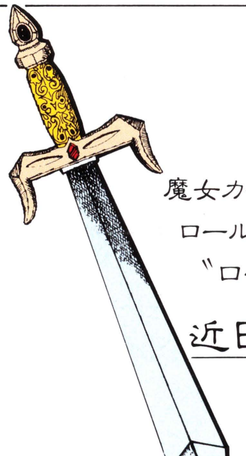
●PC-8801SRシリーズ/5" 2D
■ディスク2枚組■定価￥7,800

神隠しか、悪魔の仕業か、
これぞ、ラプラスの魔なり。



ホラーロールプレイングゲーム
ラプラスの魔©

原作●安田　均
音楽●小坂　明子
●PC-9801F以降・5" 2HD, 5" 2DD
●PC-9801Uシリーズ・3.5" 2HD, 3.5" 2DD
■ディスク1枚組■定価￥7,800
●PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
●X1シリーズ・5" 2D■ディスク2枚組■定価￥7,800



魔女カーラの正体とは…。
ロールプレイングゲーム
"ロードス島戦記"
近日発売予定!!

原作／安田 均・水野 良
絵／出渕 裕

ロードス島戦記
Record of Lodoss War

やけどしそうなゲームだぜ!
ファイアボールを知ってるか。
究極の3Dピンボール。 MSX2に、新登場だ。
さあ、バチバチ、ビュンビュン 行くぜ〜!



ファイアーボール

●VRAM128K定価￥6,800
(ジョイパッド対応)

Pana Amusement Cartridge ゲーム用S-RAMカートリッジ対応

MSXとMEGA ROMマークは、アスキーの商標です。

Fire Ball©

Humming Bird Soft™
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

●振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.8-303340株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店
普通預金No.211843株式会社エム・エー・シー
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。

TRINITY
STAC Software Technology & Communication

自由で気ままなINFORMATION GUIDE
●ユーザーテレホン☎06(315)8255
●受付は午後1:00〜6:00それ以外の時間帯及び土・日・祝日は、ハミングバードソフトスタッフによるおもしろテープが流れています。

●スタッフ募集中!　ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まって ワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。



ストラテジック・シミュレーション本来の面白さを伝えるゲーム〈スーパー大戦略〉ついに登場。
フィールド、ユニット、アルゴリズム、サウンド…すべてにおいてスケールアップ。
戦いの中で、君の闘志は再び目醒めるだろう。今、求められたものが、ここに。

●拡がったフィールドで。

フィールドは64×64ヘックスに拡がり、ビュースクリーンも、画面全体を活かすレイアウトで、14×14ヘックスとワイドに。さらに、ユニットの移動可能範囲もひと目でわかる。

●パワーあふれるスクリーンで。

リアルファイティングスクリーンは、アップ画面からの全面切り換え表示で大きくなった。また、フィールド全体の状況を判断できる全体図も加わった。

●数々のマップが。

PC-98版の傑作マップをはじめ、多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

●強まるアルゴリズムと。

コンピュータの思考アルゴリズムを強化。ストラテジック・シミュレーションゲームの面白さは、手ごわい敵といかに戦うかによって深まっていく。

●増えたユニットを。

使用兵器は、シリーズ最多の121種類。もちろん初登場のユニットが多数含まれている。それらを12ヵ国の特徴ある軍に編成。国によって最高20種類まで使用可能、48部隊まで動員できる。また、自分好みの生産タイプを持つ国も設定できる。

●迫力あるサウンドは。

FM音源対応の効果音によって、戦闘シーンはますます真に迫る。轟音とともに攻撃の勢いは、迫力を増した。

〈好評発売中〉
■PC-8801mkII SR/TR/FR/MR,
PC-8801FH/MH/FA/MA, PC-88VA
※V2モード専用ですので、PC-8801/mkIIでは動作しません。
■5"-2D(2枚組)
●2ドライブ必要です。
定価 8,000円

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
第2・第3土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月〜金 9:00〜12:00 13:00〜17:00 (祝祭日を除く)

■ユーザーズ・ポスト:商品の詳しい資料請求、お問い合わせ、ご要望などがございましたら、ハガキに製品名、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社までお寄せください。
■商品のお申し込み方法:現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記のうえ、送料を添えて弊社までお申し込みください。
■送料について:400円。送料は切手も可。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

資料請求券コンプティーク
スーパー大戦略
88.5

Active Role Playing Game

ハイドライド3

THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY

創立5周年記念作品

ハイドライド3



▲魔導師の館　　PC-8801mkIISR



▲幻想の街　　MSX2

またひとつ永遠の名作が誕生した。



■PC-8801mkIISR以上（FA,MA,VA対応）要2ドライブ・5″2D・2枚組
■MSX専用 MEGA ROM…………4メガロム
■MSX2専用 MEGA ROM…………4メガロム
各￥7,800

ハイドライド ブロンズパック

MSX ハイドライドIIとハイドライド3の特別2本組パッケージ。

￥9,980

好評発売中!

MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

これがウォーゲームの新しい〃かたち〃です。

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉
カリ・ユガの光輝

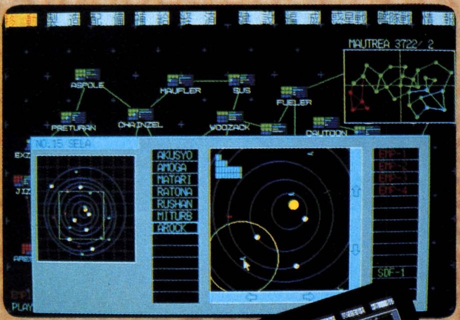
つい最近まで、ウォーゲーム‖ボードゲームの等式があたりまえでした。いや、現在もまだそれが普通なのでしょう。しかし、パソコンゲームにもボードゲームのシステムをたくさん採り入れたソフトウェアが数多く開発されるようになりました。

このたび、T&E SOFTは、「ディーヴァ」という壮大なコズミックストーリーに基づいた本格SFシミュレーションウォーゲーム『カリ・ユガの光輝』を制作リリースしました。ボードゲームの良さ、面白さなどを加味した上で、さらにパソコンならではのシステムを導入した、新しい〃かたち〃のシミュレーションウォーゲームです。

『カリ・ユガの光輝』は、3D表示、想定実座標シミュレート、最適化思考ルーチン（ゲーム展開がよりスピーディになります）、さらに人工知能など、従来のウォーゲームにはあまりなかった新しいアイディア、新趣向をふんだんに盛り込みました。

T&E SOFTは1988年、シミュレーションウォーゲームの新しい〃かたち〃を求めて挑戦しつづけます。御期待下さい。また、『カリ・ユガの光輝』に対するユーザー皆さんからの御意見、御感想等を募集しています。

次のステップアップのために、今後のシミュレーションゲーム作りの参考にさせていただきます。



◀戦略を練るメインスクリーン。



◀人工知能艦隊戦



◀3D表示による惑星戦

©1988 T&E SOFT

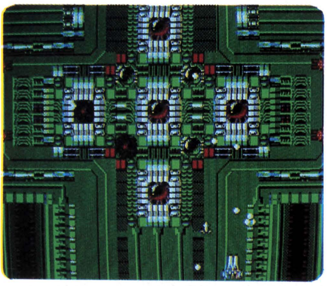
- ★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
- ★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
- ★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
- ★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
- ★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
- ★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc. 創立5周年記念作品

▶絶賛発売中!! ▶▶▶▶▶

PC-9801 VM/VX……5″2HD……¥7,800
UV/UX…3.5″2HD……¥7,800
★PC－286シリーズ動作可。

更・に・S・U・P・E・R



シューティングも進化する!!

- ★640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現！
  （X1 turbo のハイレゾリューションにも対応）
- ★8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ★ステージ数は14。
- ★オプションウエポンは増えて11種類。
- ★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（1人でもプレイ可能）
- ★オプションウエポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- ★自機（ネオ・ストーミーガンナー）のスピードを3段階に調節OK。
- ★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。

LAYDOCK S・U・P・E・R MISSION STRIKER

© 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

X1 スーパーレイドック
5″2D・2枚組（1ドライブ作動可）¥6,800

絶賛発売中!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 コンプ5月号

'88総合カタログ 請求券 コンプ5月号


ぬけにんでんせつ
抜忍伝説
▶闇からの訪問者◀
番外編
今、人間を超えた愉怪な奴らがやって来る…
ひずめを響かす牛三頭!!
3,000円
画面写真はMSX2のものです
PC8801SR以降PC9801シリーズ好評発売中
X1シリーズ4月末発売/MSX2シリーズ近日発売
★抜忍伝説番外編には本編の主要マップがつきます。
尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブの方(ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方)のみの限定通信販売とさせて頂きます。
歴史を変えたのは俺達だ! 誠の史実ここにあり。
ぬけにんでんせつ
抜忍伝説
翼をもった男達
期待を裏切らない綿密なストーリー構成が大評判!!
ゲーム業界に新風を巻き起こしたブレイングレイの記念すべき第一回作品。ぜひ一度お試しあれ!
画面写真はMSX2のものです。
MSX2 3.5" 2DD 4枚組 7,800円
新発売!
PC8801SRシリーズ好評発売中
PC8801mk II SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
5" 2D 5枚組 価格 9,800円
PC9801シリーズ好評発売中
5" 2D 5枚組、5" 2HD 2枚組、
5" 2DD 4枚組、3.5" 2DD 4枚組
価格 各9,800円
X1シリーズ好評発売中
5" 2D 5枚組 価格 9,800円
(外付ドライブでは動作いたしません。)
最強最後のR・P・G、急速接近中…
LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
妖しき魔界の一族よ、この世はお前のためにある。
MSX2はアスキーの商標です。
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。
株式会社ブレイン グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943



セーラー服 Vol.1～Vol.6（全6巻）
美少女図鑑
♡女子高生からのメッセージ
♡私たちをつかまえて！もし、つかまえられたらとってもいいもの見せてあげる。でも空から色々な物が落ちてくるから、そう簡単にはつかまえられないわよ！♡
好きな画面がプリントアウト出来る
美しいグラフィックをお手持ちのプリンターで自由にプリントアウトする事が出来ます。色をぬって、あなた色にしてあげて下さい。
美しいグラフィックを満載
あのリップスティックでおなじみの美しいグラフィックを満載。内容もずっと過激にあなたのハートに迫ります。
PC-8801SR～ 好評発売中！
各定価 ¥3,800
Vol.1～Vol.6からご希望のNo.をご明記下さい。
通信販売のご案内及び、申し込み方法
●現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。
※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。
株式会社ジャスト
JAST
フェアリーテール
Fairytale
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内TEL03(200)9834



5つの国によって作られている世界 フォルファラール この世界はそれぞれの国の姫によって光を保ち、邪悪なる者からフォルファラールを守ってきた
そんなある日、フォルハラールの青い空を厚い暗黒の雲が広がりだし、やがて世界中の空をうめつくしてしまった
そして、その雲をかきわけ三つの首を持つドラゴン「バシアー」が現われた
バシアーは人間の心の奥底に潜む暗黒の面を利用し、「フォルファラール」を一瞬のうちに制圧してしまった
そして、それぞれの国の姫たちは、城へ一人一人監禁され、「バシアー」の部下達によって厳重に監視されていた
それから数年後、力をたくわえてきたフォルファラールの光の魔術師たちはテーゼの水晶を使い、光の戦士「スティルソード」を生み出した
「スティル」はテーゼの水晶を巧みに操り敵をなぎ倒しバシアーに占領されてしまった城へと向かった
今、フォルファラールに光を取り戻す為、スティルウォードと三つ首ドラゴン「バシアー」の光と闇の戦いが始まった……
4月8日発売！
LUPIN III
NEW·TYPE·ARPG
スティル·ソード
PC8801SR～定価¥6,800
販売·企画·制作
フェアリーテール
Fairytale
東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービル地下B室
株式会社ジャスト
JAST
東京都世田谷区宮坂3-10-7
通信販売のご案内及び、申し込み方法
●現金書留の場合 商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合 郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-14057 フェアリーテールまでお申し込みください。
M. Noguchi

MAXシリーズ2

サッちゃんの大冒険

原作
原画　緑沢みゆき

迫り来る掃除当番!! 狙われた同級生!! 珍しい500円玉は一体誰が持っているのか!?
500円玉を愛するサッちゃんが、いま立ち上がる!!(ホントかよ)
──緑沢みゆき描き下ろしマンガ入りマニュアル付!



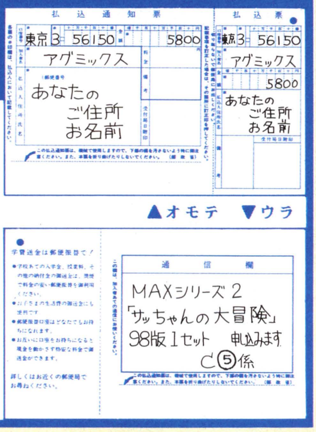
1988年2月発売!!

PC-9800シリーズ（XL、LTを除く）5－2HD
PC-8801シリーズ（SR以降）5－2D　2枚組
各¥5,800（送料無料）

緑沢みゆきの人気コミックがゲームになった!!

通信販売の方法は?

アグミックスのソフトは、通信販売のみで取り扱っています。やりかたは郵便局で教えてくれますので、振込用紙に右の例のように書いて、代金と手数料を添えてお申し込みを。入金を確認次第、大至急お届けいたします。(送料無料)
振込口座は
東京3-056150 アグミックス
です。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずに!!



MAXシリーズ1　各¥6,800(送料無料)

私立探偵マックス



~潜入!! 謎の女子校~

原画　富士参號

〝性欲〟をエネルギーとする変態エスパーマックスのもとに、女子高校での殺人事件が舞い込んだ!!
「ヤレる!」──さっそく潜入したマックスだが…
大好評のシリーズ第一弾!!

大好評発売中

PC-9800シリーズ（要 640KB）
（XL、LTを除く）5-2HD 2枚組
PC-8801シリーズ
（SR以降） 5-2D 3枚組

このコーフンを通販であなたのお手元に!

アグミックスのソフトは、通信販売でのみお求めになれます。

AGUMIX
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
アグミックス　TEL 03-358-4862

オレンジシリーズ第3弾

内山亜紀、描きおろしに依るBIG企画!! 1988 NEO ECSTASY

東京女子校制服を脱いだ図鑑



- ●88シリーズ/5"2D
- ●98シリーズ/5"2DD 5"2HD
- ●X1ターボシリーズ
- ●X68000
- ●MSX2（開発HARD）

■全シリーズ

¥7,800



あの、
亜紀ちゃん
つかさちゃん
も制服を
着て登場





これが話題の"東京女子高制服"を脱いだ図鑑です。

類似品に
ご注意下さい。

★東京女子高校制服を網羅した巨編・全3巻（PART1・PART2・PART3）
★全3巻で151校を収録／亜紀ちゃん・つかさちゃんも制服を着て登場。
★あなたのパソコンで制服に好きな色をペイントできます。※EASY GRAPHIC機能搭載。
★弓立社発行の"東京女子高制服図鑑"をお持ちの方は更により深くお楽しみになれます。
★全作品3巻ともお買い上げの方にはもれなく、内山亜紀先生のイラスト入りカラーテレホンカードを進呈致します。

※類似品は当社とは関係ございません。
※類似品を間違って購入されても責任は負いかねます。

●ハガキかTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。現金書留も可。　※住所・氏名・年令・TEL・機種メディア・ソフト名を忘れずに……

NEW SYSTEM HOUSE OH!　京都京山科区音羽西林町2　TELEPHONE：075-502-2972



対応機種　■PC-88SRシリーズ■　■PC-98シリーズ■　￥7,800

〈通信販売〉送料サービス　通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

インフォメーション・ダイヤル
0593-53-3611

STAC
Software Technology & Communication

表記のソフトウェアフログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

SOFT EXPRESS

今月から新装開店した『ソフトトップ20』！　盛りだくさんの情報をこれでもか！　とつめこんで、おしゃれにスタートしました。
みんなもおハガキ、くださいね。

Soft Top 20

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	ハイドライド3	T&Eソフト	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
3	3	イース	日本ファルコム	
4	4	三国志	光　栄	
5	5	ウィザードリィ	アスキー	
↑6	7	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	
⬆7	15	ゼリアード	ゲームアーツ	
↑8	11	大戦略	システムソフト	
8	6	信長の野望・全国版	光　栄	
↑10	14	ザナドゥ	日本ファルコム	
11	8	抜忍伝説	ブレイングレイ	
↑12	17	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	
↑13	——	スペースハリアー	電波新聞社	
14	10	ウルティマIV	ポニー・キャニオン	
↑15	——	ウイングマン・スペシャル	エニックス	
↑15	——	ファンタジーナイト	システムソフト	
17	11	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光　栄	
↑18	——	ぎゅわんぶらあ 自己中心派 2	ゲームアーツ	
19	17	ラプラスの魔	ハミングバードソフト	
19	17	ロマンシア	日本ファルコム	

今月のランキング解説

うむむ、相変らずＲＰＧはダントツに強い。トップ20のほぼ半数がＲＰＧで、残りはほとんどがシミュレーションばかり。トップ10だけ見れば、なななんと、７本までがＲＰＧ！　アドベンチャーゲームファンよ、アクションゲームファンよ、いったい何をしているんだ!?（ゲームしてるに決まってるよ！）

――とは言っても、今のＲＰＧは、シナリオの良さではひと昔前のアドベンチャーゲームを軽く超えているし、アクション性でも、そこらのアクションゲームにはゼンゼン負けていない。つまりＲＰＧは、他ジャンルのオイシイ部分ばかりを集めた新ジャンルに成長しつつあるというわけだ。１つのＲＰＧをプレイしただけで、アドベンチャーゲームとアクションゲームとＲＰＧの３つをプレイしたのと同じぐらい楽しい、グリコキャラメル的お徳用感覚。これに対抗できるのは、唯一シミュレーションゲームゲームだけなのか……？

来月のチャートを心して見よ！

ソフトハウスサイドから

TOP 1　うぷぷぷ……。うれぴ。また１位だわ。みなさん、どーもありがちょーっ!! んで、感動のラストシーンは、『ハイドラ』ファン必見だよ。（T&Eソフト・吉川氏）

TOP 2　皆様のあたたかいご声援を受け、堂堂の２位入賞、ありがとう。レコード発売の予定もありますので、こちらもよろしく。（日本ファルコム・竹林氏）

TOP 3　ただ今、開発中の『イース２』は『イース』の続編。２作合わせてプレイしてみると、『イース』の世界がますます広がるはず。（日本ファルコム・竹林氏）

総得票数	得票数
672	235
375	213
2409	141
1731	97
1649	80
168	73
47	30
752	29
747	29
1247	29
49	20
19	19
75	17
889	16
15	15
15	15
36	13
391	12
129	11
589	11

今月の赤丸！

ゼリアード

今月の赤丸ソフトは、アクションＲＰＧ『ゼリアード』だ。ストーリーはおなじみの「お姫様が魔王に××されたので、勇者よ魔王を○○して☆☆してくれ！」というものなんだけど（さあ、伏せ字の部分にキミの好きな言葉を入れよう！）、アニメ処理あり合成音声ありの、映画のようなオープニング・デモがあるから、ストーリーへの感情移入が並のソフトとは大きく違うぞ。



▲これが、タイトル画面だ！

ゲーム内容はというと、ジョイスティックがないとちょっとキツいかな？といった感じの、バリバリのアクションゲーム。いわゆる「断面図迷路」を歩き回って、敵を倒し、アイテムを集め、面ごとのデカキャラを倒し――と、９つの世界を旅するんだ。それぞれの世界には、仕掛け、ワナなどがたくさんあるから（心理学を応用したワナなのだそーだ）、アクションの腕＋知恵が必要だ。飽きないぜ！


▲動く床に乗りそこねたら地獄！

あと、関係ない話だけど、『ゼリアード』の音声合成の、ちょっと舌ったらずな感じが一部では大ウケ。“姫様（ヒメラララ）が！”や“いらっしゃいませ（イラッラィラレ）”には爆笑！


▲お姫様は必ず狙われる運命にある……。


▲デカキャラは、ほんとーに、デカい！

Soft Sales Top 20

今月注目のソフトがひとめでわかるソフトセールストップ20！　事情通通信も注目！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	価格
1	—	スーパー大戦略	システムソフト	PC88SR, PC88VA	8000円
2	—	コナミの新10倍楽しむカートリッジ	コナミ	MSX, MSX2	5800円
3	3	信長の野望・全国版	光　栄	PC88mkⅡ, PC98, FM7, 77/AV, X1, MZ2500, MSX	9800円 (5D, 3.5D, R)
4	7	麻雀悟空	シャノアール	PC98, MSX2	6800円 (D, R)
5	18	太平洋の嵐	GAM	PC98 PC88VA	12800円 (5HD)
6	1	ハイドライド3	T&Eソフト	PC88SR MSX, MSX2	7800円 (D)
7	5	三国志	光　栄	PC80SR, PC88, PC98 FM7/77AV, X1, MSX	12800～14800円 (5D, 3.5D, R)
8	2	ソーサリアン	日本ファルコム	PC88SR	9800円 (5D)
9	13	プロ野球ファン	日本テレネット	PC88mkⅡSR, PC98 X1, FM77AV, MSX2	8800円(D) 7800円(R)
10	6	イース	日本ファルコム	PC88SR, PC98, X1 FM7	7800円 (5D)
11	—	殺意の接吻	リバーヒルソフト	PC8801SR, PC9801, X1 FM77AV	5800円
12	17	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	PC88, X1	6800円 (5D)
13	15	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	PC98	9500円(D)
14	4	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光　栄	PC88	9800円(D)
15	—	天使たちの午後Ⅱ	ジャスト	PC88SR, FM77AV PC98, MSX2	7800円
16	14	F1スピリット	コナミ	MSX	5800円(R)
17	9	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	PC88VA, PC98	9800円(D)
18	—	上　海	システムソフト	PC88, PC98, X1	6500円 (5D, 3.5D)
19	—	ヤシャ	ウルフチーム	PC88SR, PC98, MSX FM77AV	7800円(D) 6800円(D)
20	12	ガイフレーム	日本コンピュータシステム	PC88SR, PC98, X1	7800円(D) 8200円(D)



▶事情通通信◀

部門別に、ソフトを徹底解剖しちゃうコーナーだ！

RPG

いつもの顔ぶれ、といった感じのＲＰＧ御三家。しかし全体のランキングから見ると、この３つはどれも、先月に比べて大きく順位を落としている。なにしろ、ＲＰＧでは１位の『ハイドライド３』でさえ、全体では６位というありさまだ。

そこで一首。

「ろおるぷれ／諸行無常の／らんきんぐ／これで勝ったと／旋風剣いやあ」

（解釈・いかに隆盛を誇ったＲＰＧといえども、不振となる月はある。しかし、『ソーサリアン』はＰＣ98版が発売になったことでもあるし、キングドラゴンの謎も解明されつつある。また、うわさの『イースⅡ』も発売が近い。『ティル・ナ・ノーグ』もジワジワ人気を固めている。ＲＰＧが再び上位を独占する日が、必ずや再び、やってくるであろうことよ）

うむ、名歌である（かな？）。

1	ハイドライド3
2	ソーサリアン
3	イース

SLG

ソフトの性格上、大幅な変動が少ないはずのＳＬＧ。しかし今月は、『スーパー大戦略』が「スーパー」の名にふさわしく、初登場でいきなり１位（ジャンル別、総合とも）だ。しかも、シミュレーション通の話によると『スーパー大戦略は』、大戦略シリーズの中で最強のアルゴリズムを持つとのこと。売れ筋No.1のシステムソフトのことだけに、とうぶん１位の座は明け渡さないのではないだろうか？

そして、『スーパー大戦略』を追撃するは、前回までＳＬＧジャンルを仕切っていた光栄の『信長の野望・全国版』。４月発売の新作『維新の嵐』とのアベック入賞は、まず間違いないだろうと目されている。

いずれにしろ、最近もっとも熱いジャンルと言われているＳＬＧ。『太平洋の嵐』も急上昇中で、来月の順位も「嵐」の予感!?

1	スーパー大戦略
2	信長の野望・全国版
3	麻雀悟空

ACT

『沙羅曼蛇』フィーバーも一段落ついたＡＣＴジャンルは、着実に上がってきた『プロ野球ファン』が１位。対応機種が多いのが強みなのだろうけど、やはり遊び手を選ばない野球モノは、無条件に強い！　相撲ゲームが発売にならない限りは「第２国技」野球の人気はまだまだ続くことだろう!?

ただし、コナミの野球も発売間近なので、順位変動は予想されるが……。

『Ｆ１スピリット』は、そのコナミのロングセラー。関係はないが、今度ゲームセンターに、『Ｆ１スピリット』のゲーセン・バージョンが登場する。街で見かけたら、Ｆ１スピリットで鍛えた腕を存分に発揮してほしい。

『ヤシャ』は、追加シナリオの発売予定で人気再燃。なお、巷でささやかれた「バグ」は、すべてディスク加工業者の責任で、ウルフチームには罪はないとのこと。安心して遊んでほしい。

1	プロ野球ファン
2	F1スピリット
3	ヤシャ

AVG

低調ぎみのＡＶＧ。リバーヒルの『殺意の接吻』は、『マンハッタン――』以来の安定人気。エニックスの新作もそろそろ発売されるという噂でもあるしで、AVGに、新風を吹きこんでくれるはず。

1	殺意の接吻
2	天使たちの午後II
3	ジーザス

E.T.C

ＭＳＸユーザー必携ソフト“グラ２”と“沙羅曼蛇”。これを終えたがるユーザーが、しかたなく“新10倍”を買ったのか？なにはともあれ、タイトルどおり、10倍楽しめることは確かだね。

1	コナミの新10倍楽しむカートリッジ
2	上　海
3	ハウメニロボット

●調査協力店●

- ●ヤマギワソフトショップ　☎03-253-2111
- ●西武池袋コンピュータフォラム　☎03-253-1341
- ●LAOXコンピューターメディア　☎03-255-7846
- ●富士音響　☎03-251-1523
- ●COM　☎03-255-0450
- ●SHINKO　☎0426-26-4141
- ●J&P八王子そごう店
- ●J&P渋谷店　☎03-496-4141
- ●J&P町田店　☎0427-23-1313
- ●LAOX新宿店　☎03-350-1241
- ●カトー無線　☎052-264-1534
- ●パソコンショップシグマ　☎052-251-8334
- ●コンピューター専門店テクノ　☎052-581-1241
- ●ベスト電機マイコンコーナー　☎092-781-7131
- ●ユニード・ショッパーズダイエー福岡　☎092-721-5411
- ●カホ福岡店マイコンセンター　☎092-214-5155
- ●電巧堂チェーン山形七日町本店　☎0236-23-1055
- ●FM・LABPic　☎0252-43-5135
- ●ロケット千葉店　☎0472-47-0050

ソフトハウスミニマラソン

Soft House Today

今月からソフトハウスを訪ねて日本全国を駆けまわるミニマラソンが登場だ。さあヨーイドン！

ミニ・マラ走り初めは、『カリ・ユガの光輝』『ハイドラ3』で元気なT＆Eソフト。西高東低の冬型ニッポン晴れの東海道を、一路名古屋へ取材班は向かったのだった。

到着そうそう遅れていた『カリ・ユガ』の話で軽いジャブ。「え～申し訳ありません。DOSの関係や思考ルーチンを調整したりしてたらこんなに遅れてしまって」と本当にすまなそうな表情。まあこれはいいとして、聞きたい核心、新作ネタの方を探ってみた。



▲「みなさん遅れてすみません」と謝る『カリ・ユガ』のスタッフ

現在進行中のゲームとしては、X68000の『スーパーレイドック』。スクロールがタテばかりでなくヨコにも可能になり、惑星の中も迷路になったりと「X68000ユーザーの期待を裏切らない」内容をめざして誠意努力中とか。その他はまだ企画段階で具体的な話は聞けなかったが、あの〝超人〟内藤氏はデータに頼らない、プレイする楽しみと解く楽しみの2方向をバランスよく持つ、まったく新しいRPGを「う～ん、う～ん」と思考中。またいっぽうでは「見る」、「調べる」などを使わないで、もっと自然な状態でプレイできる推理AVGが企画されていた。敵側の話がゲームを進めていると突然入ったり、キャラに出会うと向こうから話しかけてきたりとなかなか新感覚。

今年で創立5周年を迎えてイベントも企画中のT＆E、元気さコンティニューだ！



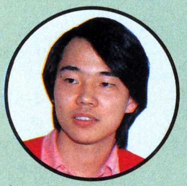
プレゼント



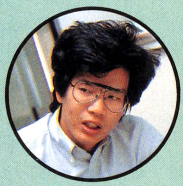
▲『ハイドライド3』、『カリ・ユガの光輝』の店頭デモディスクを2枚1組で5名の方へ。

T&E新作3匹の侍

▼会社を支えている開発スタッフの勇者たち



▲ひょうひょうと新作RPGを考える内藤さん



▲いろいろ考えて夜も眠れないのは細川さん





▼AVGファンの期待を背負っている中島さん



ゲームアーツ

『ゼリアード』はもう最終面をクリアしてエンディングを見ることができましたかな。えっ、まだ4面をクリアできないって！　わかりましたGAME ARTSのスタッフが『ゼリアード』のすべてを公開したヒントブックを作ったので、それを参考にするように。（通販のみ）

システム・サコム

ノヴェルウェア『ドーム』のX68K版がいよいよ発売されるぞ！　X68Kの機能をフルに生かしたマルチウィンドウ。FM音源を最大限に生かしたオリジナルBGM。ゲームを越えた新しいエンターテインメント『ドーム』は、想像を絶する創造を君の心に届けます。

スタークラフト

『マイト・アンド・マジック』が大ヒットして、良いものは必ず売れるという自信を持つことができました。これに力を得て、今後もますます良い製品を開発する予定です。現在は『ニカマデスの怒り』を制作中ですが、新しい試みを多数取り入れます。乞うご期待！

日本ファルコム

社員旅行のため



ボーステック

絶賛発売中!?のMSX2専用オリジナル新作ソフト『忍者』もう遊んでくれていますか？　ゲームデザイン、グラフィック、BGM、どれもリキ入れて開発したんで是非まだのキミには遊んでもらいたいな。ほかの新作も5月以降ドッと発売していくので期待してネ。

あて先：編集部「ソフトハウスミニマラソン」係まで!!

アートディンク

PC9801、PC8801、X68000、XⅠturbo、FM77で大好評の『ハウ・メニ・ロボット』がとうとうＭＳＸ2にも移植されます。アートディンクとしてはＭＳＸは初めてですので、ＭＳＸユーザーの皆様、楽しみにしていてください。

ウルフチーム

ファンクラブ「ウルフ・ゲーマーズ」が始動しはじめました。月１回の会報を主体にユーザーとの交流を積極的に進めたいと思います。第１次会員は『YAKSA』の購入者に限定しましたが、今後は希望者全員とします。ハガキで入会希望係まで、応募ください!!

エニックス

エニックスで今度発売される『アンジェラス』は神秘体験。ネオ・オカルトアドベンチャーと呼ばれるゲームです。世界各地で突然発生した謎の奇病。その原因をつきとめるべく、記者であるブライアンは調査を開始した。世紀末を震憾させて、今何かが始まる。

クリスタルソフト

ハイナー！ 88ＳＲ用の新作、コンバットシミュレーター『バトルゴリラ』は４月末に発売する予定です。今から予約しておかないと売り切れちゃうぞ！ オタッカーなキミもオタッカーでないキミもハマッてしまうぞ！ そんなソフトなのら！ （特集してね♡）

光 栄

歴史三部作『信長の野望・全国版』、『三国志』、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を作り上げたＳＬＧの光栄から、この春、みんなにビッグなお知らせ！ いままでにない新感覚のＳＬＧ『維新の嵐』が近日発売となりました！ 新しい感動がキミを待ってるぞ！

工画堂スタジオ

『アルギースの翼』発売後、20日経過！ みんなはもう、とっくに手にしてるよネ！ 熱中の真髄の言葉どおり、誰もがアルギースのバックストーリーに酔いしれていると思う。翼龍の書はアルギースの平和への道しるべだ。BGMを聞きながら謎解きを楽しんでもらいたい。

コナミ

お待たせしました。待望の『激突ペナントレース』の発売です。ペナントレースモードはもちろん、自分でオリジナルチームを作れるチームエディット機能もついている。春です、いよいよプロ野球も開幕！ この興奮を、今すぐ体験するしかないね！

ザインソフト

初めまして！ XAIN SOFTです。これからよろしくネ！ さて、今年のXAINは新作続出、『グランドマスター』『ヨトゥーン』『ハイデッガー』『ハーレッシュ』など話題豊富！ 広報担当の花山由美までお気軽にお問い合わせくださいね。

システムソフト

２月21日に『スーパー大戦略』が発売され、好調な売れ行きです。この雑誌が出る頃は『ロードオブウォーズ』が発売されている頃と思います。今までにない雰囲気のシミュレーションゲームで、なかなかアダルトな感じが素敵です。マウスのみ対応もシブイのです。

ジャスト

ジャストはやります!! 今年はゲームをたくさん出します！ サスペンス・アドベンチャー物やシミュレーション物等、次々に企画中です。ＭＳＸ2専用のゲームも出します。お楽しみに！ もちろんアダルト・アドベンチャーも出しますョ！

シンキングラビット

突然登場した『カサブランカに愛を』ＭＳＸ2版、お楽しみ頂いてますか。セピアカラーの画面がゲームにぴったりと大好評です。まだディスクミステリー未体験のあなたもぜひ１度トライを。タケルオリジナルソフト『ジャック／ラスベガス連続殺人』開発絶好調！

スキャップトラスト

３月から４月にかけて、続々と新作ソフトを発売します。『ベトナム－1968－』(98M以降)、『ディープタンジョンⅡ－勇士の紋章－』(ＭＳＸ)、『スターシップランデヴー』(98ＶＭ以降)。ＲＰＧあり、アクションありの盛り沢山。どうぞお見逃しなく！

タケルソフト

ＲＰＧ新世紀『プロセルピア』カード型（100枚を越える美しいグラフィック）によるアドベンチャータッチのキー操作で、新しいＲＰＧの世界を実現しました。このゲーム、ゲーマーの思考によって方向性が決ってくる。その方法は最善か……。

データウエスト

新社屋に移り、社員全員がはりきっているデータウエストです。さて、最新情報ですが、好評のＡＶＧ『第４のユニット』パート２がスタンバイしています。この『第４のユニット』は、シリーズ化していく予定ですので、ファンの方はお楽しみに。

NCS

音楽ソフトの決定版『MUSIC ART 88』、４月上旬発売予定。使いやすさを追求し、だれにでも使えることをめざしたソフトです。

日本テレネット

テレネットの新作は『紫醜罹(サジリ)』。アクションゲームとＲＰＧとが独立して同時進行しており、プレイヤーの判断で自由に変換できます。これぞ新感覚のＤ(デュアル)Ｓ(システム)Ｇ(ゲーム)。 XⅠターボ、88SRに加え、ＭＳＸ2と98の移植も決定。

ハートソフト

いやー、お待たせしちゃいましたね！ いよいよあの『ハイパーニア』が発売されました。君にも現実から幻想へと飛翔できる日がやってきたというわけです。まだ買っていない人はショップに急いでね！ また、MSX版『クレイズ』も発売間近。こちらもよろしく！

ハミングバード

コンプティークで好評連載された『ロードス島戦記』が、いよいよPC-9801用ゲームとなってお目見えします。なかなかの仕上りですので期待していてください。なお、当社ゲームの新作情報などは、06-315-8255ハミングバードソフト・ユーザーテレホンまでどうぞ。

BPS

３月27日、当社内でミュール決勝大会が行なわれる予定で、３月８、13日にその予選大会が開かれた。ミュールは１つのコンピュータを使い４人でワイワイやるゲームだけに、大変盛り上がった！ とにかく大勢でエキサイトできるゲームなのだ！

ブレイングレイ

ブレイングレイのプログラマーはかわいそうである。企画がぜんぜんシナリオを書かないのに、ゲームは期日までに仕上げないと企画に文句を言われる。でもきちんと作ってしまうプログラマーは本当に偉いと思う。(企画という文字を飯島にして読まないように)

ポニー

ジャ～ン！ お待たせしました。５月21日新発売のものを2つ。『ウルティマ～恐怖のエクソダス』と『谷川浩司の将棋指南Ⅱ』。いずれもファミコンで大人気だったソフトをＭＳＸ2に移植しました。 仕上りも良好。ご期待ください。

マイクロキャビン

お待ちかね、ファンのみなさんの熱いラブコールにお応えして、あの『めぞん一刻』の完結編～さよなら、そして……～が４月下旬に発売されます。完結編というからには当然結婚式です。しかし花嫁が響子さんになるかどうかは努力しだいですよ。

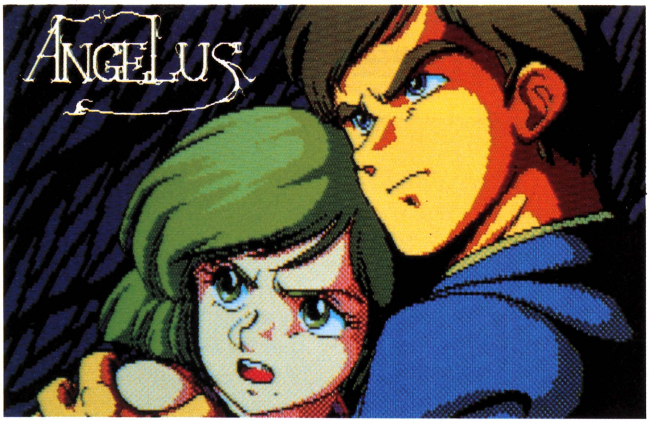
マイコンハウスSPS

こんにちはＳＰＳです。ただいまＳＰＳでは98版『イシター』終了者先着100名様へ記念品プレゼント実施中!! 応募方法は、ゲーム終了時のパスワードを(F･3)キーを押してセーブしそのマスターディスケットをＳＰＳまで送るだけ☆ さあキミもチャレンジ!!

リバーヒルソフト

アナザーストーリーマンハッタンレクイエム『殺意の接吻』が、いよいよFM7/77シリーズ、XⅠシリーズでも発売になります。さらに、『マンハッタンレクイエム』がＭＳＸ2に登場します。ディスク版で１ドライブ対応、４月中旬発売です。

イラスト／起定尚美、渡辺天留子





この春、エニックスがAVGマニアに贈る、オカルト風味の本格ミステリー『アンジェラス』。凝ったグラフィックとドラマチックなストーリーは、まさに会心の一撃だ！

ある日突然、謎の奇病が人々を襲う！

SOFT EXPRESS

アンジェラス

PC8801SRシリーズ 5D 8200円

エニックス ☎03-366-4345

その奇病は、まったく突然に発生した。最初の犠牲者は、西ドイツの建設会社「バイエルン・カンパニー」の副社長、シュミット氏。演説の途中で急に苦しみだし、その場に倒れた彼の死体は、全身が緑色にただれた恐ろしいものだった。そしてその頃、遠く離れた日本でも、ひとりの少女が同じ奇病に襲われたのだ…。

私の名はブライアン。好奇心あふれる新聞記者である。今回の正体不明の奇病を取材するため、出張先からロンドンへ戻る途中だ。退屈な飛行機の中、となりの乗客は見知らぬ中年男。せめてこいつが美女だったら、少しは楽しめただろうに…。などと考えていた時だ。「ぐあああっ」。突然、その中年男が苦しみだしたのだ。見る見るうちに、不気味な緑色に変色していく男の身体。ふくれあがる血管。その光景はまるで悪夢のようだった。医者やスチュワーデスがかけつけた時には、男はすでに変わり果てた姿で倒れていた。そして、その男の身体のそばで私が見つけたものは…青く光る不思議な石。それが、私にとって、恐るべき宿命のプロローグだったのである。

ロンドンに戻った私は、さっそく美人の相棒のエリスとともに、情報収集を開始した。ペルーで死んだシュミット、日本で発病したエイミ、そしてロ

謎から謎へ、2人を巻きこむ怪事件



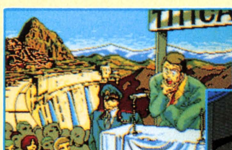




▲事件解明に意欲を燃やすブライアンとエリス。どんな運命がふたりを待っているのか？




▲ブライアンのとなりで、突然倒れたガルン。その恐ろしい死にざまに、思わず息をのむ！




▲ペルーで演説中に発病したシュミット。彼の死とガルンの死との間には、何らかの関係があるようだが…

恐怖！ 凄惨！ 迫力のグラフィック



▲日本では、エイミが突然奇病に襲われる。カワいい少女が見る見るうちに、グロテスクな変貌を…。
　左の女の子の表情にも注目してほしい



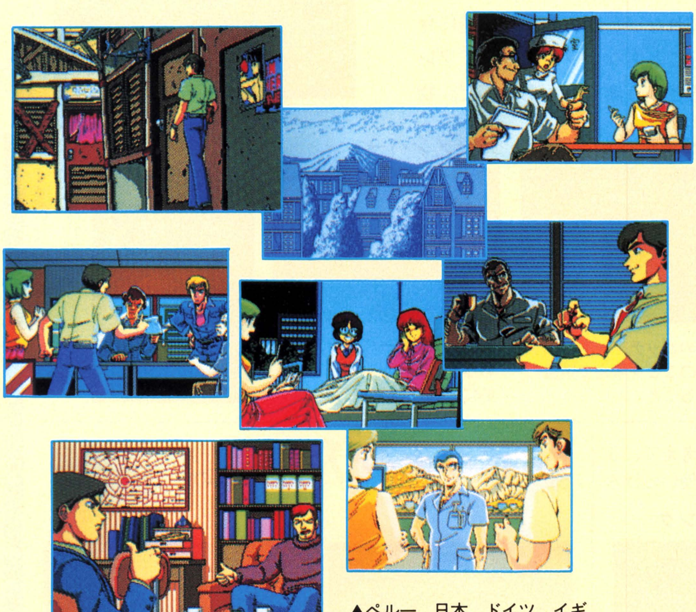
◀機中でブライアンの隣に座った男の変貌。エイミ以上にグロテスク。このシーンを巧妙なグラフィック処理で、たたみこむように見せてくれるのだ。迫力満点(？)だぜっ！

ンドンへ向かう飛行機で倒れたガルン。彼らを結ぶものは何か、奇妙な青い石にはどんな秘密が隠されているのか。取材を続けるうちにも、次々と謎の死が人々を襲う。そして、やがて浮かび上がってきた邪教集団の存在。私とエリスは、事件の底に横たわる恐ろしい真相へと、しだいにたぐり寄せられていくのだった…。

　息もつかせないエキサイティングなストーリー展開に加えて、土器手司氏書き下ろしのすばらしいグラフィック。その上、凝りに凝った、動きのあるアニメ処理。お楽しみがいっぱいのこのゲーム、まさにエニックスの自信がみなぎる意欲作だ。操作は簡単なコマンド選択方式だけど、スピードを競うより、じっくり考えて解いて欲しい。巧妙な伏線や映画のような演出効果をじゅうぶんに味わってくれよ！

ワンポイントチェック

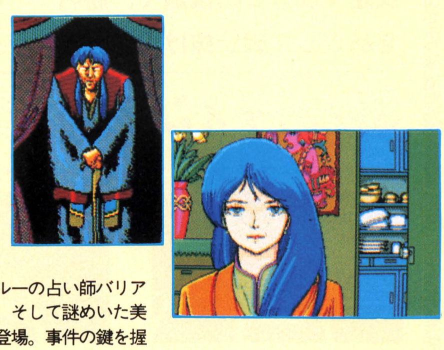
　ＡＶＧには定評のあるエニックス。ラインとしては『ジーザス』に近い感じで、謎解きよりもグラフィック(土器手司)、ストーリー(会川昇)、音楽（すぎやまこういち）を楽しむアニメビデオ感覚。１度解けば、ストーリーだけ楽しむモードあり。



▲ペルー、日本、ドイツ、イギリス…。４つの国を飛びまわるうちに、おぼろげながら事件の糸口が見えてくるのだ



▲事件の陰で暗躍する、不気味な僧侶たち。彼らの目的は、いったい何なのだろうか



▲ペルーの占い師バリアカカ、そして謎めいた美女の登場。事件の鍵を握るのは誰だっ？

春近し、今年も開幕！ ペナントレ



コナミのMSXソフトは『沙羅曼蛇』みたいなゲーセンのゲームの移植が印象的だけど、これは完全にMSX2オリジナルの野球ゲームだ。完成度の高いゲームづくりはさすが！

SOFT EXPRESS

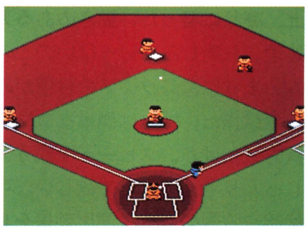
激突 ペナントレース

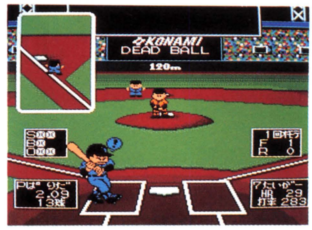
MSX2 R 5800円
コナミ ☎03-264-5678

いよいよ4月になって、ようやく春が近づいてきた。冬の間着ていた重い上着を脱いで薄着になると、体が軽くなったような気がするだろう？ 冬の間は寒かったから家の中でゲームに燃えてたけど、これからは、野球ゲームに燃えようじゃないか。健康的だなあ……、そうでもないか。

さて、ゲームは6つのチームから自分のチームを選んでプレイすることができる。このチームは、チーム名、選手名ともに現実の野球チームとはまるで無関係な架空のものになっている。

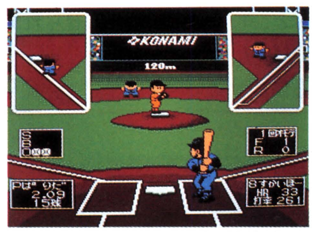
これは現実に近い名前と能力を持った選手を使用するゲームに比べて、初めてプレイする時にメンバーのくせを把握するのに手間取るという欠点になるかも知れない。が、しかし、逆に今まで見たこともないプレイヤーでプレイできるという楽しみもあるのだ。物は考えようというわけだ。


◀内野ゴロ。あわてず処理して、一塁へ送球



◀デッドボール、当たったほうも当てたほうもイタいんだ

さて、このゲームは1人プレイヤーでコンピュータと対戦するモード、そして、2人プレイヤー同士で試合をするモードのほかに、ペナントモードというものを持っている。これは文字ど



◀満塁。ランナーが出た時はウインドウに表示される

メンバー管理

勝つためには、適切な選手の起用が重要。先発ピッチャーの決定はもちろん、打順も決定できるこの機能で、勝利をめざして戦い抜け！

先発ピッチャー



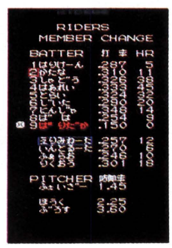
▲先発のピッチャーを選択する。先のことを考えて慎重に選択すること

先発メンバー



▲先発メンバーの選択。能力数値から適性を判断して戦略的に打順を決めろ

代打、選手交替



◀試合中、いつ代打を出すかも重要な作戦ポイントだ!

バッティング

攻撃のポイントを考えて、3種類のスイングを使いわけろ

アッパースイング

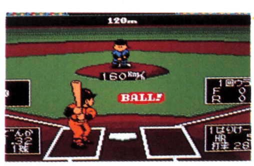

▲長距離のヒッティング向きのスイング

ダウンスイング

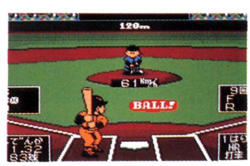

▲アッパーができれば、もちろん、ダウンスイングも

ピッチング

疲れによってコンディションが変化するのに注目

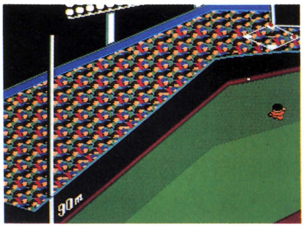


▲試合開始直後は元気いっぱい160キロオーバーの豪速球！



▲疲れでスピードダウン。交替のタイミングの判断が重要だ

ース!!



◀ボールは外野をテンテンと。両翼90m、中堅120mの球場

おり、ペナントレースを体験することができるモードだ。連続して試合をし、優勝を決めるということができるのだ。ペナントレースに参加する球団数も試合数も自由に決められる。そして、試合にはホームとビジターという区別もつくようになった。これで、コンピュータの野球ゲームがまた1歩、現実の野球に近づいたというものだ。

ゲーム中のキー操作はカーソルキーと2つのキーのみでできる。もちろん、ジョイスティックにも対応しているイージーオペレーションだ。2人で対戦する時はジョイスティックがあるほうがベターだね。



◀ラッキー7だ。先発ピッチャーに疲れが見えはじめる

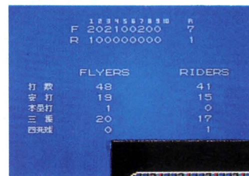
このゲームで忘れちゃいけないのが、エディットモードを持っていることだろう。これはなんと自分の好みの選手をつくって、チームを組んでプレイできるのだ。そのため、このゲームでは今までの野球ゲームの欠点であった、あらかじめ登録された選手でしかプレイできないという不満を解消してくれるのだ。遊び方が大きく広がったと言えるだろう。



◀ホームラン！ スコアボードにアニメーションが表示

このエディットモードでは、与えられた数値を割り振って選手の能力を決めることができるのだが、ある程度の規制がある。常識的なレベル以上の数値が設定できないのだ。10割打者とか200キロのスピードの球を投げるピッチャーなんかはつくることができないのだ。どうせ能力をエディットできるなら、そんな選手がつくれたらすごいだろうなあとは思うんだけどね。

さすがにコナミのゲームらしく、細かいところまで仕上がりには気を配っている。野球ファンでなくとも、買って損をするものではないことは保証できるソフトだ。



◀試合終了。試合の結果が表示される



▶負けてくやしい、敗者側。涙に注目

ワンポイントチェック

画面の感じや、ゲームの操作感は、今まであったものとほぼ同じ。だけど、バッティングのアッパースイング、ダウンスイングの使いわけ、ピッチングの高目低目など、細かいところに気を遣って、MSXの野球ゲームの決定版たらんとする意欲がありあり。なかなかの好ゲームだ。

ほかとは違うぜ！ この機能、2つのモードで楽しもう!!

ペナントレースモード

たんに2つのチームで試合をするだけではなく、6つまでのチームでペナントレースをすることができるのだ。実際の野球の試合システムに1歩近づいた！



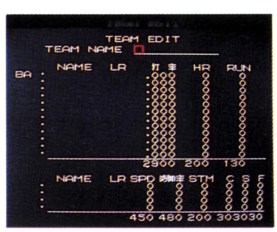
▲さあ、何試合を戦うことにしようか？ 試合数も自由自在



▲ビジター？ ホーム？ こんな設定も可能なのだ

チームエディット

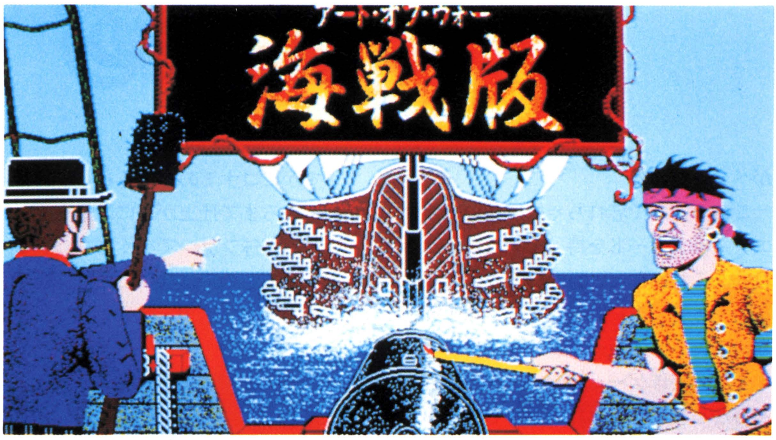
エディットモードではある程度の制限はあるものの、選手の能力を自由に決めることができる。自分自身の好みのチームをつくって、友達のチームと対戦しよう！



▲エディットモードの初期画面。さあ、どんなチームにしよう？



▲コンプチームをつくっている途中の画面だ。能力設定に悩む





▲さっそくの敗北。中央で雄叫びを上げるブラックベアードがシャクの種だね！

波涛を乗り越え突き進む大艦隊。サーベルの火花が散る白兵戦闘。古き良き帆船時代の戦いを再現した『アート・オブ・ウォー海戦版』は、この春期待の大型SLGだ！

われ、無敵艦隊を撃滅せり!

SOFT EXPRESS
アート・オブ・ウォー海戦版
PC9801シリーズ 5D / 3.5D 9,800円
ブロダーバンドジャパン ☎03-341-1131

「舷側を恐れる!? まさか、味方の者よ砲撃だ」――ウィリアム・シェークスピア

というわけで『アート・オブ・ウォー海戦版』の紹介だ。

まず基本的なゲームシステムをいくつかあげてみると――

①前作『アート・オブ・ウォー』と同じくリアルタイム指向のゲームである。

②戦闘システムは艦隊戦と白兵戦の2段階に分かれている。

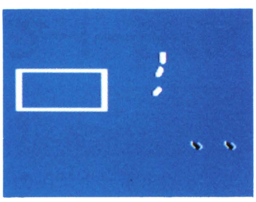
③帆船による戦いを忠実にシミュレート、様々なルール・オプションが設けられている。

ということだ。まず①については前作を知っている人ならおわかりのように、状況が刻一刻と移り変わる実際の戦闘をシミュレートするために、このゲームでもリアルタイム制が取り入れられている。ゲーマーとしては限られた時間の中でいち早く状況を読み取り、判断を下していかなければならない。もちろんリアルタイムを可能にするための操作性は抜群なので念のために。

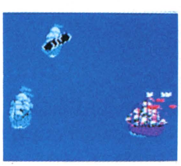
また②では帆船時代の戦いを再現。③と関連して、まず艦隊戦では操船技術の習得が必要になる。気まぐれな風の動きを読んで、どうすれば風を味方にできるか、また敵艦隊に最も効果的な戦法は何か―など、歴戦の筋金入りになるために実戦を通じて学ぶことは数多くあるのだ。白兵戦は文字どおり互いに帆船を横づけにして戦う映画などでおなじみのものである。構成員は水兵と海兵隊に分かれ、どちらかが全滅するか軍旗を奪うかで勝敗が決まる。相手の指揮官によっては白兵戦を狙っ

艦隊戦――ヒット&アウェイ!

艦隊戦は『海戦版』の花形とも言うべきイベント。華麗な艦隊運動によって、敵に打撃を与える快感は、1度経験したら忘れられないものになるはず。とは言え、そのレベルに達するにはキミ自身成長して操船技術をアップさせなければならない。まあ当分は修羅場を経験し、一刻も早く名指揮官になってくれ！



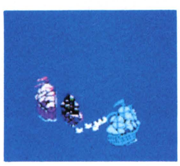
▲会敵。北西へ帆を向けて直進する敵艦隊に対し、味方はT字戦法を採用。T字戦法は舷側（船の横腹）に多数収められている大砲を最も有効に使うことができる。帆戦時代の最も古典的な戦法と言えるが、接敵のタイミングが難しい



▲1番艦、2番艦と次々に火を吐き現在優勢！



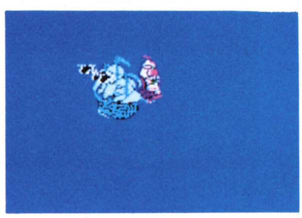
▲執拗な砲撃に、敵旗艦はボロボロの状態に



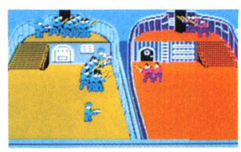
▲敵フリゲート艦を戦闘不能にした。勝利！

白兵戦――敵将の性格を見よ!

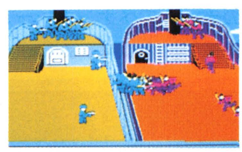
敵将には白兵戦が得意なタイプとそうでないタイプがいる。海兵隊の割合が高い敵ほど白兵戦に強いと言えるが、このイベントのメリットは、勝利すると敵船をまるごといただけるということだ。とはいえ負ければその逆――ということで、決定はくれぐれも慎重に。シドニア公爵にだけは気をつけろ！



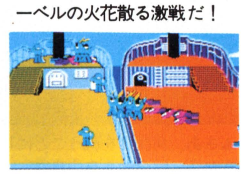
▲敵艦へ接触！『海戦版』のお楽しみ、白兵戦が今まさに始まろうとしている



▲白兵戦。敵は水兵のみ。対する味方は楽勝ムードだ！



▲水兵が敵船へ飛び移る。サーベルの火花散る激戦だ！



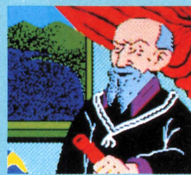
▲お疲れ様。敵をすべて倒し歓声を上げる者、敬礼する者！

筋金入りの海の男たちだ!

『海戦版』でキミの相手をしてくれるのは、いずれもプロ。でもひとりだけ変な奴がいる!?



ソール・フット
戦略、乗組員熟練度とすべての面に渡って低空飛行のクレージーなやつ。初心者には格好の相手だ



シドニア公爵
スペイン無敵艦隊の司令長官。艦隊戦ではヘボ司令官だが、白兵戦では別人のような働き!



ブラックベアード
降伏よりは死を!の熱血漢。彼の水兵たちはサーベル使いの名手。白兵戦での荒ぶりようは恐怖!



マーテン・トロンプ
重厚な守りを信条とする戦略家。相手の動きを待ち、弱点を見つけた途端、正確な砲撃を集中する



ジョン・ポール・ジョーンズ
ヤンキーパイレーツと言われたアメリカ海軍の父。実力は中の上だが、彼の大砲は最大射程を誇る



ネルソン提督
最も優秀な指揮官。得意とする艦隊戦の見事な動きに、キミの艦隊は壊滅的な打撃を受けるはずだ!

て船を突進させて来る者もいるので、相手の性格・実力を冷静に判断しよう。

③では帆船による戦いということから、オプションとして風の具合いや大砲の操作まで、ユーザーのレベルに応じた様々な設定が可能となっている。初心者のうちは艦隊運動がスムーズに行えるよう、風の影響は極力抑えたほうがいいだろう。大砲の操作（仰角の設定）は自由・手動の切り変えが可能になっている。

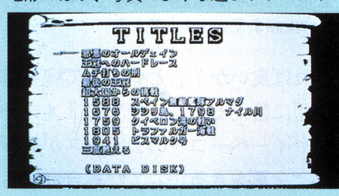
古来より海戦ほど指揮官の才能が問われるものはないとされてきた。キミは果たして名将ネルソンに勝てるか!?



▲マップエディタ画面。『海戦版』では通常の地形のほか、写真のような遊びがウレシイ!



▲艦隊情報。サブウィンドウに表示される棒グラフによって補給・損傷状態が把握できる



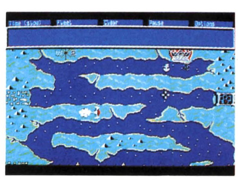
▲シナリオは全部で11。史実、仮想戦とりまぜた構成だが、何と言っても打倒ネルソン!?



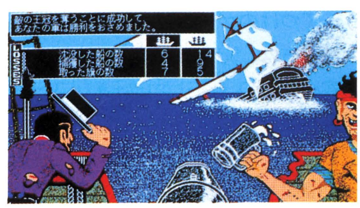
▲敗北その2。悪そうな奴らがウヨウヨ、まるで海賊映画の世界だね! 出直します

スペイン艦隊との死闘に勝利!

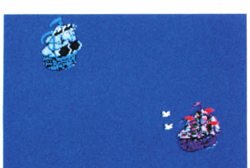
お待ちかね誌上リプレイコーナーだ。今回のシナリオは「邪悪のオールデェイン」、敵将は無敵艦隊司令官シドニア公爵。緒戦より感じたことだが、この敵将どうやら艦隊戦は苦手のよう。ワタシのような初心者にT字戦法を許して、序盤より優位に立った。が、いい気になり過ぎたワタシはこともあろうに! 自分から白兵戦を挑んでしまったのだ。敵スペイン軍は海兵隊75%と白兵戦のプロ。2隻もの旗艦を乗っ取られ、高い授業料となった。その後ワタシもさすがに反省、T字戦法いよいよ冴えて、ついにシドニア公爵は降伏!



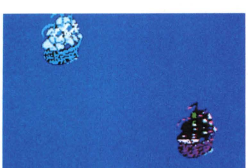
▲これが基本的なゲーム画面だ。左の白い集落のようなものは供給港で、主として食料などを補給する。また右の赤い集落は修理港。上の王冠が敵本拠地だ。戦いもすでに終盤を迎え、残すところあと1戦のみとなった。Z旗だ!



▲大勝利。沈みゆく敵船に、お疲れサマの慇懃無礼は左の男。右の水兵は、さっそく酒宴か!?



▲対シドニア公爵には白兵戦を許さないことが重要なポイント



▲味方の一方的な砲撃にもめげず、敵はまだやる気充分だ!



▲とは言えやる気だけじゃダメ。船が沈んでは話にならないって!

ワンポイントチェック

『海戦版』をプレイしてまず思ったことは、日本では比較的なじみの薄い帆船の戦いへの見事なまでのこだわり方だ。さすが帆船時代の主流を担った英米圏のものだけあって、和訳マニュアルの3分の2を占める海戦史の史料などはファンには感涙もの! プレイの合い間に参照してゲームの世界を深めて欲しい。





ファミコン版でおなじみ、『井出洋介名人の実戦麻雀』にMSX2版が登場。名前どおりの、実戦指向の本格派麻雀ゲームだ!!

ソフト発表会ミニレポート





パック・イン・ビデオで開かれた発表会には井出名人、プログラマーも出席。この時もらった名人の色紙は麻雀好きの㊞のお守りとなっています。

実戦で勝つ! そのためのソフトだ!!

SOFT EXPRESS

井出洋介名人の実戦麻雀

MSX2 R 6800円

パック・イン・ビデオ ☎03-226-9491

井出洋介というと、“初の東大出身のプロ雀士”として有名。'82年の新人王を始めとし、'85、'86、'87年と3年連続、名人のタイトルに輝いている人だ。

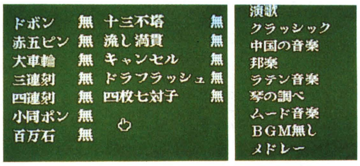
この『実戦麻雀』は、その井出名人が監修にあたっている麻雀ソフトで、麻雀にもっともっと強くなりたい人にうってつけのゲームだ。

遊び方は、①実戦麻雀②名人決定戦③実戦問題の3通りから好きなコースが選べる。

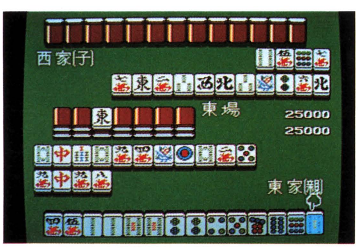
まずは、実戦問題で力を試してみよう。問題も“必勝の一打”、“これでバッチリ多メンチャン”、“究極の点数計算問題”の3種類。うれしいことに1問答えるごとに名人のメッセージが表示される。「9ジュン目6萬ツモ、何をきれば良いか?」という捨て牌を選ぶ問題に答えると、「ピンフの3メンチャンやイーペーコーのチャンスがあるから、2萬をきる…」てな具合いに名人の詳しい解説が入るからこれはタメになるゾ。問題は全部で275問。これらをこなせば捨て牌、アガリ牌も迷わず、苦手な点数計算もバッチリだ。

自信をつけたところで、自分の好みのルールを設定して対戦してみよう。

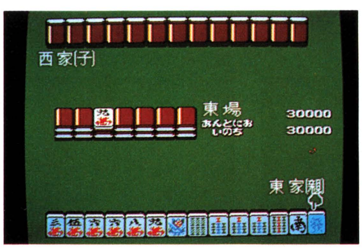
名人決定戦では、31人の雀士との勝ち抜き戦。ランダムに3人の対戦相手が選ばれ、2位以内に入れば2回戦に進出。4回戦で1位になれば、いよいよ名人との対決が待っている。見事、名人を負かせば“井出洋介名人の段位認定証”がもらえるからがんばろう!



▲通常のルールのほかに特殊なルールや役、さらにBGMまでセレクトできる

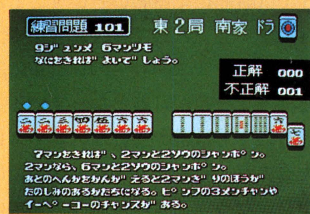


▲ふたり麻雀であっても、得点の計算方法や場回しなどのポイントは押さえた実戦感覚



▲名人決定戦では、なみいる強豪に勝ち抜いて、井出名人にチャレンジ! 勝てば名人だ!!

これが実戦問題だ!



▲“必勝の一打”では、何を捨てるべきかを解説つきで研究できる



▲パソコンゲームでは関係ないが、実戦では必要なアガリ牌選択問題



▲おなじく、得点計算もパソコンでは不要でも実戦では絶対必要だ

ワンポイントチェック

不必要な機能(4人打ちということすら!)をなくし、徹底的に実戦に役立つためのつくりをした麻雀ゲームと言えるだろう。ただ、MSX2独自の部分ももっと欲しかったという気がする。

レトロ感覚がいま新しい

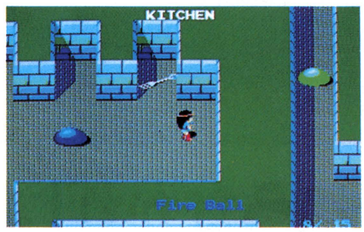
SOFT EXPRESS

16ビット版『イシター』がついに登場。ちょっとぐらい古くたっていいゲームはやっぱりいい！

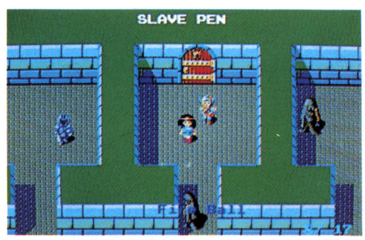




▲「入るな」ったって入っちゃうのだ



▲キッチンで何かあるなと思ったらフォークだ



▲扉を出たらいきなりモンスターがウヨウヨ

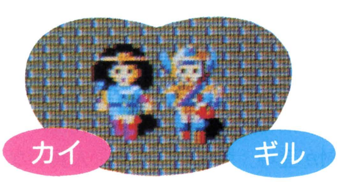
SOFT EXPRESS

ザ・リターン・オブ・イシター

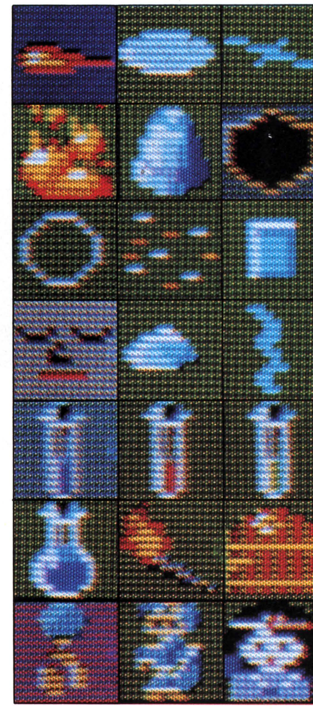
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 6800円
マイコンハウスSPS ☎0245-45-5777

ゲーセンで悪戦苦闘したゲームとまたパソコンで対面する。これって懐かしい友と街角で偶然出会って、それもスーツなんかできめて社会人してたりして、「おおっ元気してた」っていう時のような感じだね。ゲームのはやりすたりが加速度的にはやくなっている現在だから、そう感じるのかもしれない。ちょっと前にでた88版をプレイしたときは、まあやっと移植されたかって感じだったけど、これでビジネスコースの98でもできるようになったわけだから、うん、これはなんとも「再会」ぽい印象なのだ。

とりたてて内容に変わったとこがないのはあたりまえだけど、やっぱり16ビットの威力はすごい。これを書くために、かわいそうにホコリかぶって編集部のスミに眠っていたアーケード版を引っ張りだしてプレイしてみたら、



MAGICもばっちし



やっぱり98版はかなり正確に移殖されてることが確認できた。そりゃもちろんモンスターが画面にいっぱいでてきて動きまわると、さすがに処理もぎこちなくなるけどね。でもスピードといい画面の切り換えといい、そうそう不満に思うとこはなかった。FM音源のBGMはまあしかたないとしても、移植ものとしては100点に近い合格点をつけられるデキじゃないのかな。

レトロ感覚というほどのものじゃないけど、ワープロの手を休めてまた熱くなるのも悪くないな…と思うよ。特にこのゲームは軽いアクション感覚で楽しむことができるしね。

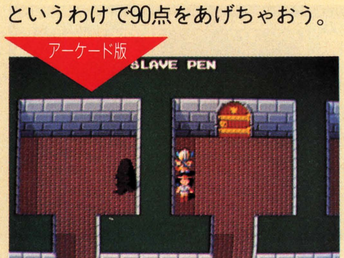
98版はこんなところが違うでぇ〜

正直な話、ボクは88版はあまりいいとは思っていない。まあゲームができるからいいかってぐらいで、60点ぐらいのものだと思っている。それからみれば98版は表示画面の大きさもアーケードぽくなっているし、スピード、重ね合わせもよくなった。というわけで90点をあげちゃおう。

88版



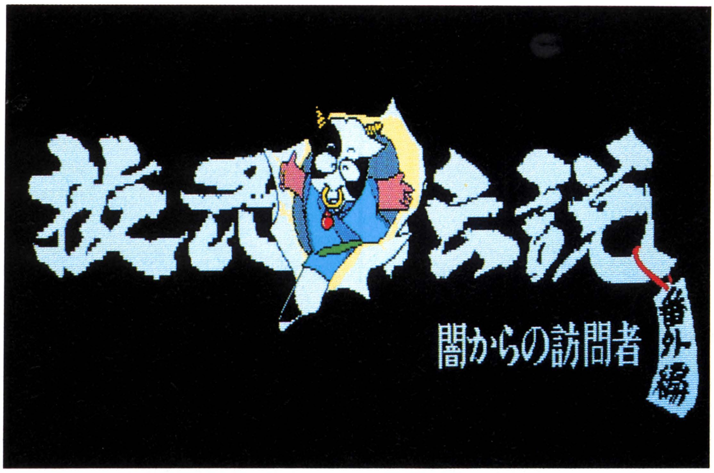
アーケード版



ワンポイントチェック

88版では不完全だった画面の重ね合わせもバッチリ。スクロールもかなりスムーズ。ＦＭ音源で、ジョイスティックをつなげば気分はアーケード。しかも、88版ではできなかったディスクへのセーブもできるようになった。

今月のこの1本！



ユーザーズクラブの通信販売のみのこのソフト、番外編といえ、本編に負けない面白さ、さらに本編のヒントにもなり、本編主要マップのフロクつきというお徳用！



ただのパロディというなかれ！

SOFT EXPRESS

抜忍伝説・番外編

PC8801SRシリーズ PC9801シリーズ X1シリーズ	5D 3.5D	3000円 (通販のみ)

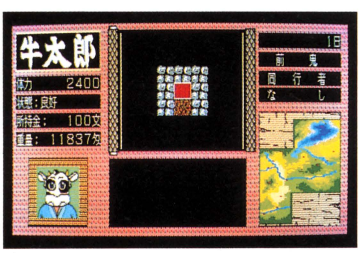
ブレイン・グレイ ☎03-499-6943

キミは『抜忍伝説』を経験したかい？　主人公たちを忍者に設定した日本ものＲＰＧで、なかなかの傑作だ。番外編は、『抜伝』を買ってユーザーズ・クラブにハガキを送った人だけが買える特別バージョン。結局パロディ版なんだけど、マップなどは本編そのままに広く、敵もたっぷり、やりがいあるゲームだ。

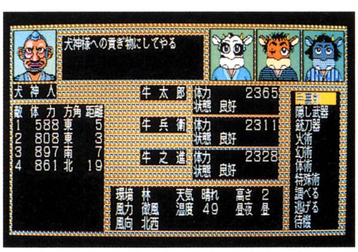
こちらの主人公の名は牛太郎。邪鬼丸に殺された両親の復讐が目的だ。邪鬼丸でプレイした人は覚えているかな、牛面という敵を。あの息子というわけ。でも親に似ぬ、愛敬あるキャラ。仲間もいるよ。失った片目を治そうとしている牛兵衛と、人間どもを見返す術を手に入れたい牛之進。10日ごとに小屋に戻れば、仲間から『一緒に来てくれ』と誘われるのも、本編同様。忍術ならぬ妖術を駆使して、敵を倒せ。たたき、うしみつなんて術があって、笑える。「見る　知識」をしてごらん。「どんくさい僕にできるかな」とか、「しもやけができるから、かゆいだろうな」など、コメントが楽しい。村には人間の村と物怪(もののけ)の村がある。お店では、物怪がわら人形や桜葉を売っている。人間の店に入ると、こちらは物怪だから、敵が登場。熊撃ち、行商、人買いなどなど？

先へ進めなくなったら、本編の邪鬼丸の行動を追ってみよう。なまず退治などを脇から見ることができるよ。

この番外編は、『抜伝』ファンへの最高のプレゼントだ。



▲画面、操作方法などは『抜忍伝説』本編とまったく同じ。マニュアルなしですぐできる！



▲自分が化物(？)だから、当然敵は人間なわけで…。戦闘の時に使うのも忍術じゃなく妖術



▲となると、店に入ったら「人豚」の店主が迎えてくれるわけ。長老の代わりはカラス天狗

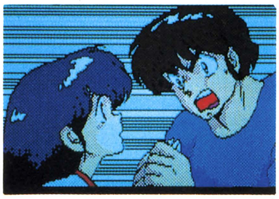
『めぞん』最後の完結編はパソコンで！

めぞん一刻完結編 ～さよなら、そして…～

PC8801SRシリーズ 5D / PC9801シリーズ 3.5D 7800円
マイクロキャビン ☎0593-51-6482



漫画も、TVも、映画も完結してしまった『めぞん一刻』、ついにパソコンゲーム版でも完結。おなじみのAVGのスタイルで、今度は五代の結婚式まで。



進行によっては響子さんではなく八神と結婚！ なんてことにも…。マニュアルやオマケも凝ったものになりそう。

4月下旬発売予定

さっすがRPGの本家本元！

リングマスター1 フィリアス・ノギスの暗雲

PC9801シリーズ 5D 7800円
ホビージャパン ☎03-354-9341



ボードゲームの老舗(しにせ)が製作した本格的ファンタジーRPG第1弾。キャラ設定から戦闘にいたるまで、従来のRPGにはないきめ細かいシステムが特徴的。

4月発売予定

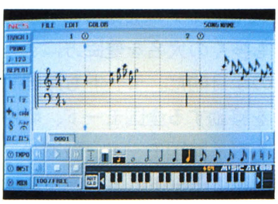
これであなたもミュージシャン!?

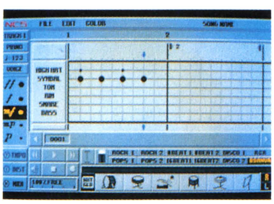
MUSIC ART 88

PC8801シリーズ 5D 14800円
NCS ☎03-486-6311

88新音源対応のミュージックツールが新登場。

たいていのことはマウスだけでできるカンタン操作で、対心者にもラクラク曲作りができる。もちろん上級者用に、エフェクトやサンプリング、MIDI対応もバッチリ、曲の雰囲気に合わせてカラーパターンを変えることもできる。





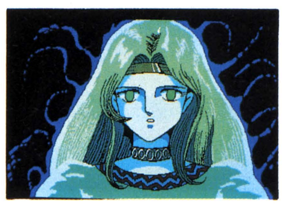
神の真意を探るため、少女は旅立つ

プロセルピア

PC9801シリーズ 5D 7800円 / PC8801SRシリーズ 3.5D 5800円（タケル価格）
タケルソフト ☎052-263-5895



ギリシャ神話の時代。長い干ばつに苦しむ村人たちは、いけにえによって神の怒りを鎮めようとした。いけにえにされそうになった双子の姉を救うため、エリヌは神の真意を知るべく旅に出た。期限は1週間…。

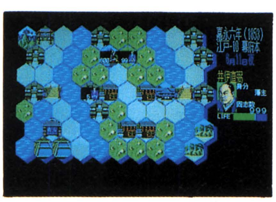


カード型RPGという新しいシステムを使ったギリシャ神話の世界の旅が始まる。

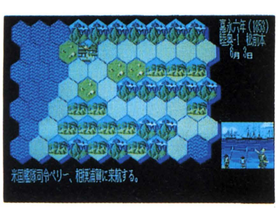
光栄歴史シリーズ、第4弾登場！

維新の嵐

PC9801シリーズ 5D / 3.5D 9800円
光栄 ☎044-61-6861



待ちに待った光栄の歴史ゲームの最新作が登場するぞ！



幕末の日本を舞台に、自分の信じる思想で全国を統一する、という今までとはちょっと違うこのゲーム。目的にふさわしく、武力や戦争よりも、説得や信頼がメインになるぞ。

4月発売予定

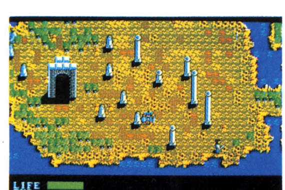
ザインソフトの新作アクションRPG

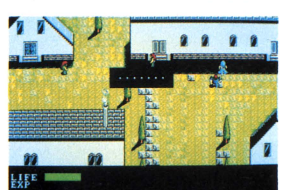
ハーレッシュ

PC8801SRシリーズ 5D 7800円
ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

光と影の対立を背景にして、地中深くから復活しようとする悪の神とそれを防ごうとする勇者をテーマとしたアクションRPG。フルスクロールを使ったゲーム画面はなめらかで、キャラやモンスターの動きも小気味よい。街の中や城の中の建物や風景もキレイだ。

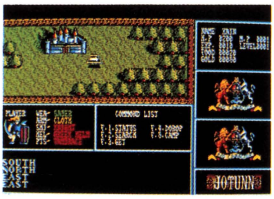
4月発売予定





勇者よ、姫にかけられた呪いを解け!!

SOFT EXPRESS
ヨトゥーン
ＰＣ9801シリーズ
ＰＣ8801ＳＲシリーズ
Ｘ１シリーズ
ＭＳＸ2
5D / 3.5D　7800円
ザイン・ソフト　☎0794-31-7453



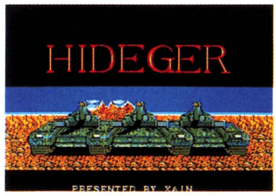
5人の黒い修道師によって平和を乱されたカルガモント王国を舞台に、5つの水晶を集め、姫にかけられた呪いを解くオープンＲＰＧ。武器・防具が細かく分かれていたり、出会ったモンスターと戦わないで会話をして説得できたりするところが変わっている。モンスターも独創的なものが多い。

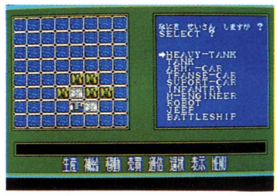


時をさかのぼり歴史を変えろ！

SOFT EXPRESS
ハイデッガー
ＰＣ9801シリーズ
ＰＣ8801ＳＲシリーズ
Ｘ１シリーズ
5D / 3.5D　7800円
ザイン・ソフト　☎0794-31-7453

タイムスリップによって時間をさかのぼり、核戦争を防ごうと考えた未来人がいた。このゲームは彼らによって突然過去に送り込まれてしまった自衛隊を中心にしたシミュレーションウォーゲームだ。スパイや商人がいたり、昼夜によって作戦が変わったりするところも面白い。



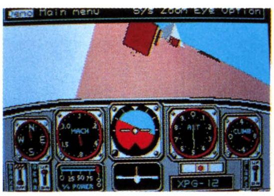


テストパイロットはつらいよ！

SOFT EXPRESS
アドバンスト・フライト・トレーナー
ＰＣ9801シリーズ　5D / 3.5D　9800円
エレクトリック・アーツ
☎03-595-4655

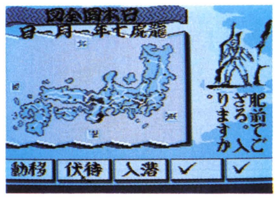
音速を世界で初めて超えた男チャック・イエーガーの監修でデザインされたフライトシミュレーター。今までのただ飛行機を飛ばすというものと違い、いかにうまく操縦できるかというテストパイロット的感覚のソフトだ。飛行機も第一次大戦のスパッドⅫという複葉機から実験ジェット機と多彩。



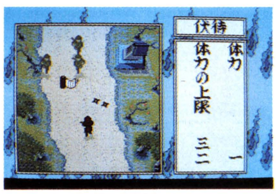


豊臣家の繁栄のため諸国行脚に出発！

SOFT EXPRESS
忍者
ＭＳＸ2　3.5D　7800円
ポーステック　☎03-407-4191



豊臣方の忍者となって全国を歩き回る忍者シミュレーションゲーム。5年間という限られた時間内に、27諸国をめぐって情報やアイテムを集め、一国でも多くの大名を豊臣方にするのが目的だ。モードも諸国間を移動する全国モード、町中を動く諸国モード、戦闘のファイトモードと3つある。

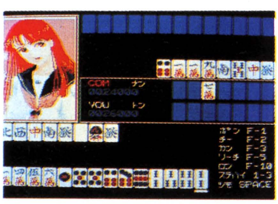


洋子、雪、陽子みんなカワイイね

SOFT EXPRESS
華三眩
ＰＣ9801シリーズ
ＰＣ8801ＳＲシリーズ
5D / 3.5D　7800円
STUDIOオフサイド
☎0722-86-8050



南野洋子、斉藤雪、荻野目陽子という美女3人のうちから1人を相手に選んで対戦する麻雀ソフト。3人に勝てば相手の美女のＨ画面が見られるのはいうまでもない。麻雀レベルも初級、ドラ爆、役満の3ランクに分かれていて、ギャンブル性の高い麻雀ができる。3人の美女の腕もなかなか。

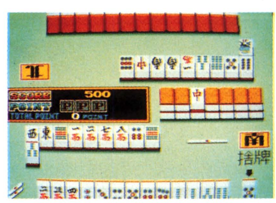


アーケードから来たハイレベル麻雀

SOFT EXPRESS
制覇
ＭＳＸ2　3.5D　6800円
ニチブツ　☎06-353-5211

日本列島を8つの地域に分けて、それぞれに打ち筋(思考パターン)を持たせたハイレベルな麻雀ソフト。地域ごとに対戦して8地域すべてを制覇すれば、プレイヤーは8人の美女の悩殺ポーズを見ることができるというオマケ(？)つき。
(画面は開発中)
©Nichibutsu





ファミコンからMSX2へ移植完了

ウルティマ
〜恐怖のエクソダス〜

MSX2 R 6800円

ポニーキャニオン ☎03-221-3161



『ウルティマIII』を元にしたファミコン版からMSX2へ移植したバージョン。IVの方が先に有名になってしまったけど、パーティを組むようになったり、マップがグッと広くなってパワーアップしたのもこのIIIからだ。もちろんS-RAM付きだから、セーブもばっちし。



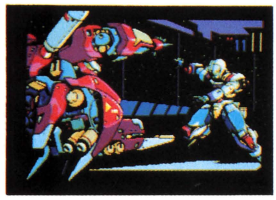
5月21日発売予定

目ざせ！ グランドチャンピオン!!

プラジェータ

PC8801SRシリーズ X1ターボ } 5D 7800円

エニックス ☎03-366-4345



自作の小型ロボット同士を戦わせる未来のゲーム「プラジェータ」。キミはこのゲームのグランドチャンピオン・マルスを破り、隠された謎をあばけるか？ ニュータイプのゲームだ。

リアル感100%のピンボールマシン

ファイアボール

MSX2 R 6800円

ハミングバード ☎06-315-8255

実際と同じように台が見えたり、落ちてくるボールの大きさが上と手前で違うなど、超リアルに作られたピンボールゲームがMSX2にも移植された。色彩や効果音にも凝っていて、実物に負けないくらいのデキ。台に隠された仕掛けをキミは発見できるかな？ ファイアボールめざしてチャレンジ!!



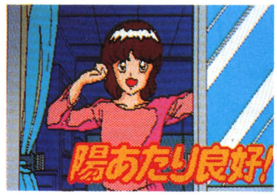


MSX2の「ひだまり荘」へようこそ！

陽あたり良好！

MSX2 3.5D 5800円

東宝 ☎03-591-4557



アニメ、マンガでもおなじみ、『陽あたり良好』のゲームがMSX2にも移植された。



主人公ではなく、原作などには登場しない人物がキミの役割というちょっと変わったこのゲーム、下宿生活を体験しているようで、とっても楽しいよ。

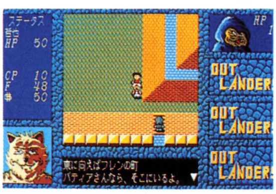
©MITSURU ADACHI
SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

今、愛は宇宙空間を超えて！

アウトランダーズ

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

ビクター音産 ☎03-423-7901



地球を救うために異星人の王女と結婚することになった若槻哲也を主人公とするマンガが原作の近未来RPG。仲間を探し出してパーティを作り、情報やアイテムを集めていくタイプで、魔法の代りに妖術があり、キャラを見つけることで使えるようになる。ファミコン版がひと足先に発売されている。



MSXでまた神話が始まろうとしている

ドラゴンクエストII

MSX R 6800円

エニックス ☎03-366-4345

もう説明する必要もない全国的ブームを起しているゲームの第2作。Iと比べて数倍になったマップ、3人に増えた主人公と、いわばドラクエ神話はこの作品から始まったといっても過言ではない。発売から1年たって、ようやくMSXに移植されたこのゲーム、IIIが出るとしたら、また1年後かな？







発売直前緊急情報

イースII

50

ついにその全貌を現した『イースII』を、発売直前徹底レポ！　物語に秘められたナゾとは何か？　天空の神殿とは？　さあ、いますぐページをめくれ!!

イラスト／中野豪、渡辺天留子



100%全貌暴露情報

イース——58

ミネアの町から塔のてっぺんに至るまで、登場アイテム・モンスター・デカキャラをすべて公開！　これが語りおさめの大団円だぜ!!

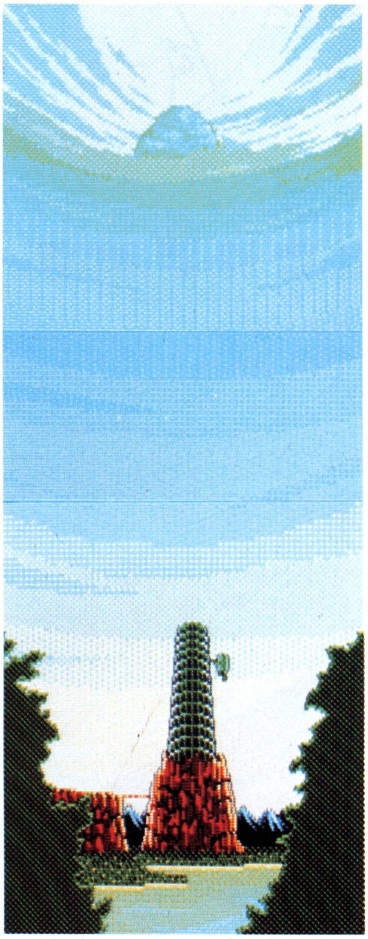
隠しアイテム&裏情報

ソーサリアン——70

スクープ、なんと魔法は120種以上存在したっ！　木屋さんから直接入手したナイショ話をドドーンと公開!!　もちろん隠れアイテムの情報も満載だ！



さて、一番最初に控えしはファルコム・アクションRPGのもうひとつの流れともいえる『イース』、そのIIの情報だ。全国のRPGファンの夢を一心に受けて、アドルの冒険が今ふたたび始まろうとしている。



そして新たなる冒険が

朝日が昇ろうとしていた。

東の空はしだいに明るみを増し、塔の輪郭が浮かび上がってくる。

解放されたかように鳥が鳴き始め、魔物の姿は潮の引くがごとく消えていく。

闇よりいでし男ダルク＝ファクトとのはげしい闘いで体は疲れきっていたが、アドルの心は旅を終えた充実感に満ち、すべてが安らぎであふれていた。

気がつくと足もとには６冊目のイースの本“ファクトの章”があった。

アドルはイースの本を手に取ると、古ぼけたその表紙を開いた。

………ファクトの章………

あざやかな朝焼けの映る朝、突然あいつの追撃が止まった。

なぜだかわからないが、これは喜ぶべきだ。イースから災いが消えたのだから。

「再び、あいつが現れたときのために、イースを結集した力をここに封じこめておく。

６冊の本を、手にした者に力が与えられ、その者こそ平和を導く指導者となるのだ……」

ダームの塔は、静寂が支配していた。その中でアドルは、長きに続いたイースの歴史をながめている。

本に書かれてあったことが次々と現れては消えていき、やがて女神の姿が浮かんできた。

その顔は、おぼろげだったが、アドルは不思議とその２人をよく知っているような気がした。

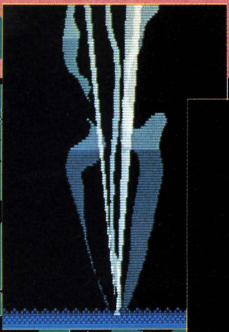
アドルが地上を見おろすと、そこにはジェバの家がひっそりと建っていた。

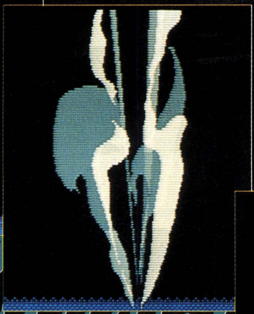
フィーナの記憶は、もう戻ったろうか？

どこからともなく、まばゆい光があふれ出し、アドルを包んでいく。

まるで、その光は彼を祝福しているかのようであった。

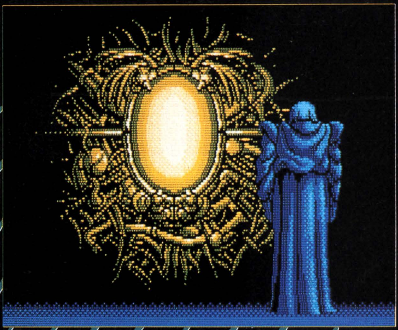
そしてアドルの新しい旅が、今始まる……。



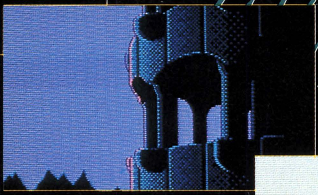


そこはどこなのだろうか……。天も地もなくどこまでも闇が支配していた。突然おぼろげな光が集まり、ひとつの姿をかたどった。「ダームの塔が沈黙しました……。いかがいたしましょうか？」彼？がそういうと、闇の中より生きものとも機械ともつかぬものが現れ、あやしい光を放ち始めた。「アドルとやらが、どこまでやれるか見ているとしようぞ」「はっ」そういうと、彼はふたたび闇に消えていった……。

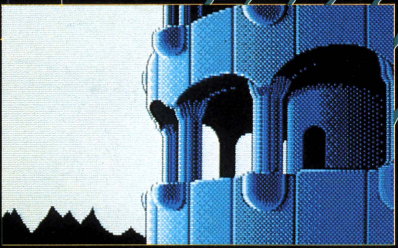








▲イースの地に、新しい夜明けの光がふりそそいでいった



——イースIIプロローグ——

東の空がしだいに明るみを増すにつれて、『イース』の本はまばゆい光を放ち始める。

アドルが目をつむると、これまでの出来事が、そして長きに続いたイースの歴史が次々にその脳裏をかけぬけてゆく。

ドギやルタは、塔から脱出できたろうか？　フィーナの記憶は……？

静まりかえった地上を眺め、アドルは思いにふけった。

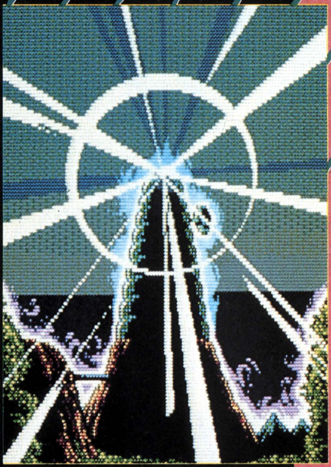
やがて塔の屋上から見下ろす景色に、だんだんともやがかかり始める。アドルの周りを光が包み始めたのだ。

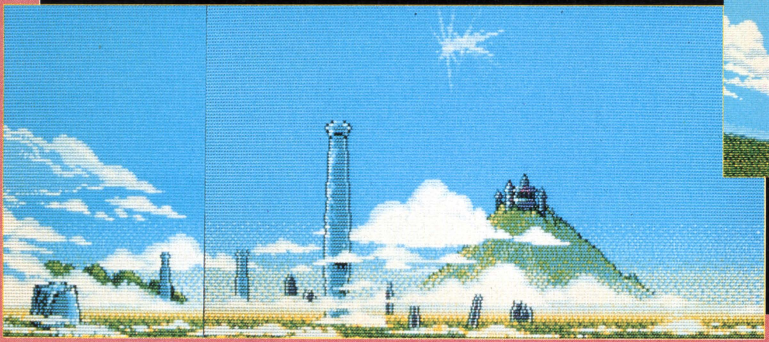
山の稜線に光が漏れた瞬間、ダームの塔からひと筋の閃光が天空に向かって伸びていった。

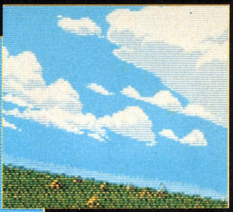
アドルと、アドルを包んだ光は、イースの地を駆け、天空へと昇っていった。

アドルは、とてもおだやかな気持ちになっていた。今までの死闘の傷が、いえていくのがわかる。

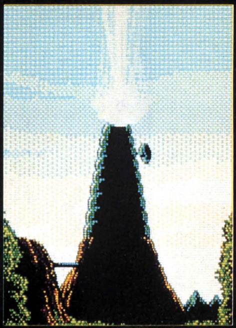
光は、アドルを包んだままどこまでも昇っていった。



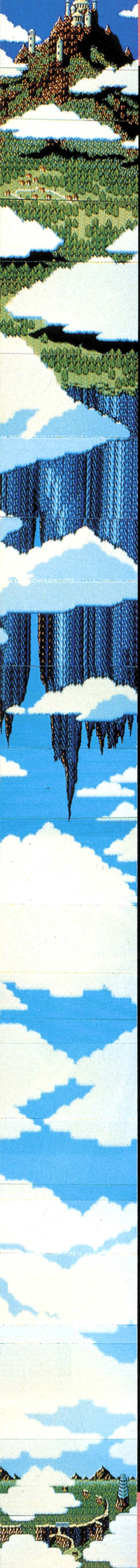


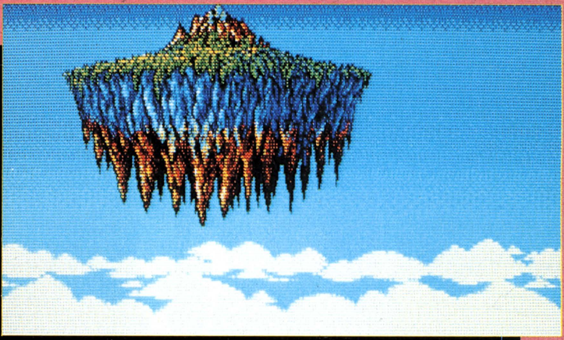


▲アドルを包んだ光は何か不思議な力に導かれ、天空へとのぼる



●PC-8801SRシリーズ／7800円





空はどこまでも青く、まっ白な雲をただよわせている。

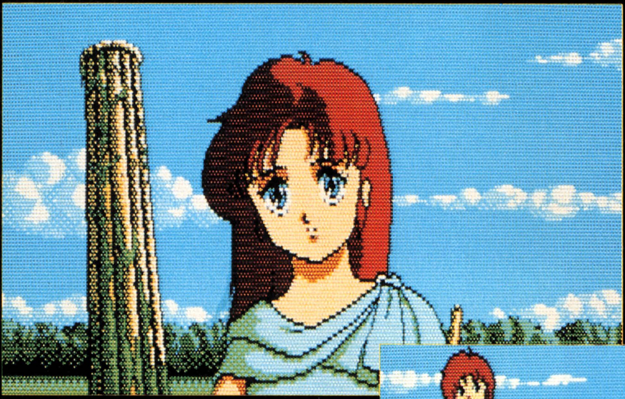
その雲をつきさすように、巨大なキバのような無数の岩がその姿を現した。

その岩は、神々が造りだした天と地を無視するかのごとく、鋭く地上へ向けて伸びている。さらに、驚くべきは、その岩のはるか上に広大な大地があるではないか。

天空を標う巨大な大陸、これは神の手によるものか……はたして悪魔のしわざなのだろうか……。

その朝、ランスの村に住むリリアは、いつもより早く目覚めた。

ベッドから降り、窓を開けると、まぶしい朝日と冷たい空気が、静かにリリアのほほを流れた。



リリアは不思議な胸騒ぎがしていた。廃墟のほうで誰かが自分を呼んでいるような気がしたのだ。

リリアは身じたくを整えるとソッと家を出た。「母さんごめんなさい」そう心でつぶやくと、何かに導かれるように廃墟へと向かって行った。

「何なのだろう、この胸騒ぎは……。廃墟にいったい何が待っているのかしら」

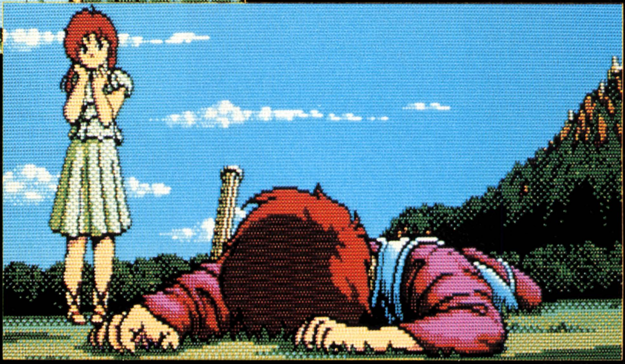
村から続く長い道路をぬけると、そこには廃墟が広がっている。

朝の空気は、ヒンヤリとして、小鳥のさえずりだけが響いている。

何の変哲もない一日が始まろうとしているかのように……。

リリアは少さく身ぶるいをすると、廃墟を歩き始めた。

しかし、くずれた建物、朝つゆに輝く若草、はるかに続く森、すべていつもと変わらぬ風景が広がっていた。



「私を呼んでいるのはいったい誰なのかしら……」

何かに魅かれるように、ここまで来てしまったけれど、リリアは戸惑いを覚えた。

「帰ろう、お母様がきっと心配してるわ」

と、リリアがクルリときびすを返した時、突然、静寂を破るかのように閃光が走り、あたりは真っ白な光に包まれてゆく。

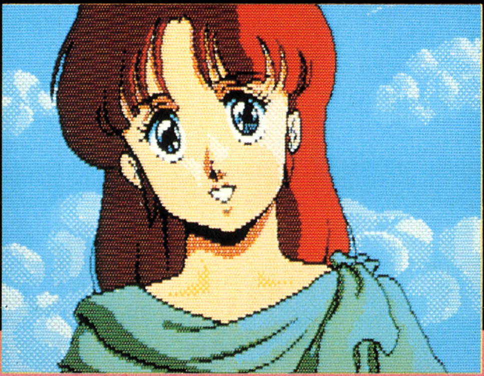
一瞬の出来事だった。あたりは、まるで何もなかったように静けさが戻っていた。

「何？　何が起ったの？」リリアは、驚きと恐怖にかられしばし立ちすくんでいた。その時背後に人の気配がした。リリアは、恐る恐る後ろをふり向いた。そこには、赤毛の少年が一人倒れていた。

「大丈夫ですか!?」そのとき、少年アドルは鳥の声を聴いた。朝つゆがホホに触れた。アドルは、今自分が大地の上にいることを知った。

「よかった。私はランスの村のリリア。今朝何か胸さわぎがして、ここへ来てみたの」

アドルはその少女を見た時、なぜか２人の少女のことを思い出した。そして、この地に自分を運んだ大いなる意志と、新たなる冒険の始まりのときを知った。



アドルの新しい冒険が始まる

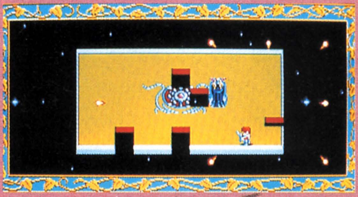
“謎はけっしてムズカシイことではない。ふだんそうしているように、問題を解決して行くうちにその奥に秘められた物語に触れることができるんだ”という新しいコンセプトにより生み出された『イース』。その続編『イースII』が、いよいよ完成した。

ダームの塔より、イースの本の力によって天空の大陸へ運ばれたアドルは、そこで新しい冒険を始めることになるんだ。ゲームスタイル、操作法とも前作と同じ。ただし、今回はウィンドウをテンキーで開くことができるどいう新しさも取り入れてある。

ゲームのほうも、グラフィック、サウンドとすべて前作を上まわるできになっていて、ファルコムスタッフの努力には脱帽してしまう。

自分たちが築いたものを超えるというのは、かなり難しいことのはず。つねに前進し続けるファルコムの姿勢はユーザーにとってもうれしいことだよネ。

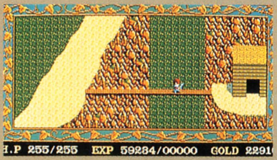
今回の世界は、廃坑、廃墟、氷の世界、溶岩地帯、神殿など数もグーンと増えている。ただし“ムズカシイのがいいＲＰＧとはかぎらない”というスピリットは変わっていないので、無理なく楽しめるはずだ。さらに、前作に残った謎の部分も、今回すべて明らかにされるということだゾ！



▲故ダルク＝ファクト。コイツは強かった！

イースの地形の謎とは？

イースＩの世界、いわゆるイースの国にはバギュ＝バンデットと呼ばれる巨大な穴？があったよネ。だいたいの人が、あの不思議な地形を見てもファンタジーＲＰＧということで何の疑問も感じなかっただろうけど、はたしてあの地形は自然によるものなのだろうか？　それとも人工的に造られたものなのだろうか？



▲何かを切り取ったようだなァ

フィーナはどうしたのか？

多くの謎を残したまま、ジェバの家にあずけたきりになってしまったフィーナ。彼女には、不可解な部分が数多くある。

なぜ、神殿にとじこめられていたのか？

なぜ記憶を失っていたのか？

そして、この『イースII』で彼女はどうかかわっていくのだろうか？　美少女フィーナ。彼女に関する数々の謎が、すべて明らかになる。

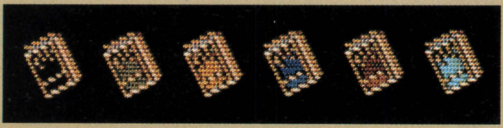


▶美少女フィーナ、彼女はいったい何者？

イースの本に結集された力とは？

占い師サラに頼まれ、数々の冒険をくり返し集めた６冊のイースの本、その本にはイースの歴史が書き記るされていた。そして最終章―ファクトの章―にはこんな一節があった。「再び、あいつが現れたときのためにイースを結集した力を、ここに封じ込めておく。６冊の本をにした者に力が与えられ、その者こそ平和を導く指導者となるだろう……」では、ここに記された“イースの本に結集された力”とは何なのか？

何の疑いもなく『イースＩ』の冒険の目的としてプレイしてきたが、考えるに『イースＩ』では、その表面的なことしか知らないままでいたのではないのか？



レアの言葉の意味は？

村で、そしてダームの塔でと、２度にわたり出会う詩人のレア。彼女は、ダームの塔で出会った時に不思議な言葉を残す。

「ダームの塔はこんなにも恐しい所なのに、なんだかとってもなつしいような気がします……。私には、この後やらねばならない事があるのです。心配しないで先に行ってください」

彼女のいった“この後することがある…”というのは、いったいどういう意味だったのだろうか？



▲彼女はあの後、どうしてるのか

冒険の始まりはリリアの住むここラ

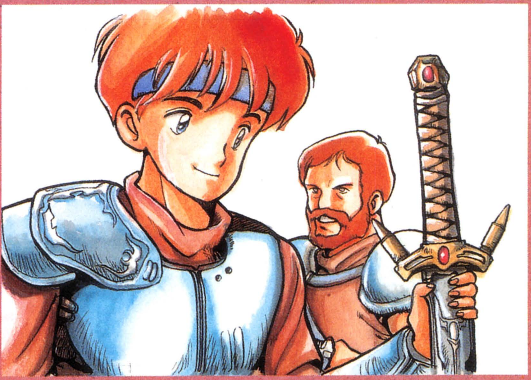
アドルがリリアに連れてこられるのが、ここランスの村。前作でもそうだったように、アドルはこの村で冒険の目的（その中には、何かを見つけるとか何かを渡す、といった小さなイベントもある）と装備を整えることになる。もちろん、今回の世界にも店がある村はここだけ。つまり『イースⅡ』という冒険を終らせるまでは、ここがアドルの冒険の拠点となるわけだ。

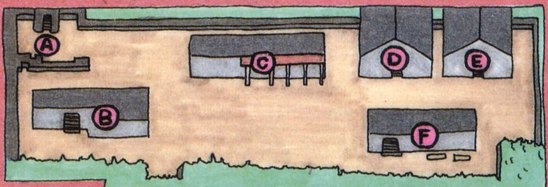
村には2つの店と、3軒の民家がある。まずは、リリアの家に行き母親と話をし、ゴールドをもらおう。それからギドの店へ行き、装備を整えるといいだろう。このとき、まず剣だけ買って、ある程度稼いでから良い防具を買おう！　なんて、せこいことは考えずに、買える範囲でせいいっぱい良い物を整えておいたほうがいいゾ（と、いってもSHORT-SWORDとCHAIN-MAILがせいぜいだけどサ）。なんてったって、命あっての冒険だからネ。

それから、長老の家によって奥さんと話をしておくのも忘れずに。長老は不在だけど、ここで入っておけば後で帰って来てくれるはずだ。

全部の建物に入り終ったら、今度は外を歩き回っている村人とも会話をして情報を入手しよう。冒険に関すること、アイテムに関すること、人物に関することなど、さまざまな情報を聞くことができる。

ありがたや、ありがたや！

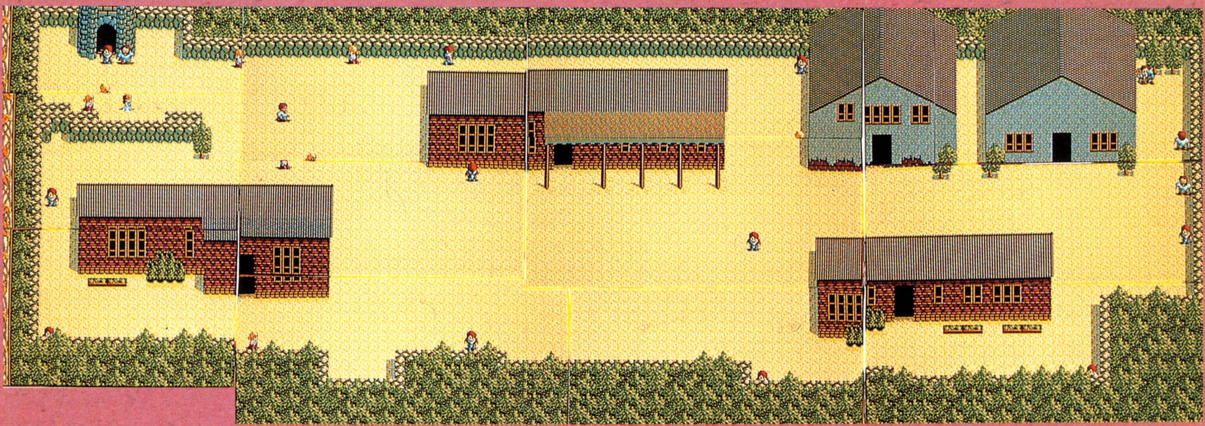




C 長老の家



上にも書いたように長老は不在だ。奥さんの話では、どうやら廃墟の方へ行ったらしい。まっ、ここはひとまず出ておこっと。

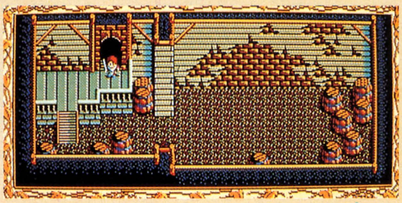


B ジラの家



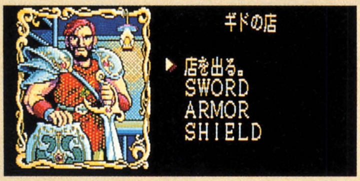
彼に会うと「最近、うちの地下室から不気味な物音がする。何か恐ろしい殺気のようなものを感じるんだ」と話をしてくれる。そしてアドルに「地下室を見てきてくれないか？」とたのんでくる。しかし、この時点ではまだ地下室に降りてみても、何もない……。

▼いかにも、いかにも何か出そうやねェ



ンスの村から

D ギドの店



まだ、みんなの記憶にも新しい、前作も登場したギド。今回はなんと、防具と剣の店主となって登場だ。

ARMOR	CHAIN-MAIL	クサリでできたヨロイ。今回店で売っているヨロイは、これだけ
SWORD	SHORT-SWORD	まず始めに買うべき剣。というより、これしか買えないんだけど
	LONG-SWORD	刃先が長い剣。なるべく早いうちに手に入れたいネ
	TALWARL	長さはロングソードと変わらないが、刃の幅がかなり広い
SHIELD	WOOD-SHIELD	これも、まず始めに買うことができる木のタテ
	SMALL-SHIELD	小型で使いやすいが、いまいち不安が残るんだよネ
	LARGE-SHIELD	ここまでくれば、すっかり安心？できる防御力だ

E ジェイドの店



いろんな掘り出し物を売っている、雑貨屋さん。前回は別々に売っていたクスリとウィングなども一緒においている。さらに今回は、生命の薬なる新アイテムも登場している。なかなか使えそうなお店だネ。

薬草	前回では、ポーションという呼び方をされていた体力回復のクスリ。冒険には絶対必要な品だ
ウィング	どんな場所からも、アッ！　と言う間に村へ帰ってこれるという、ありがたァーいアイテム
生命の薬	今回は、なんとこんなアリガタイアイテムを売っている。これをもっていれば、1度だけ生き返れる復活の薬だ

F バノアの家



アドルを村に連れてきてくれた少女、リリアの家。ここには彼女の母親がいて、アドルに彼女についての話をしてくれる。そして、アドルはここでひとつの願いを聞くことになるわけだ。その願いとは、リリアは重い病気にかかっていて、その治療法を知っているフレアという医者を探し手紙を渡してほしいということなんだ。そしてアドルに装備を整えるようにと、いくばくかのゴールドをくれる。

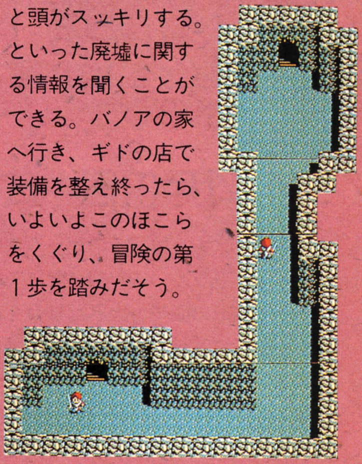
しかし、あんなカワイイ少女が……。こうゆうのって、実に男心を熱くさせるものがあるゼ!!

そして A それは冒険への第1歩、廃墟への通路

最後にA。ここは廃墟への通路になっている。入口のトナリに立っているオジサンに話しかけると、「このほこらは、廃墟へと通じている。私はランスの村へ魔物が侵入しないよう見張りをしているんだ」といってくる。そう、廃墟は魔物が徘徊する地と化しているのだ。ん、まてョ……アドルが現れたのは廃墟だよなァ……ってことは、リリアが朝行ってみたのも廃墟ってことだよなァ……う～ん、リリアはよくそんな魔物がウロウロしてる所へ行ったな……。アッ！　そうか、魔物たちはきっと朝ねぼうだったんだ。などと、くだらないことを考えてないで、本題に戻りましょうネ。もちろん、最初の冒険の地となるのも廃墟。村での情報の中にも、廃墟の地下には広大な地下道があり、そこには長老の許可がないと入れないことや廃墟にはロダという名の果実が落ちていて、それを食べると頭がスッキリする。といった廃墟に関する情報を聞くことができる。バノアの家へ行き、ギドの店で装備を整え終ったら、いよいよこのほこらをくぐり、冒険の第1歩を踏みだそう。



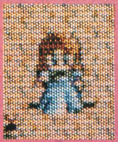
▲なっ、なるほどォ〜。ゾクゾクしてきたゾ！

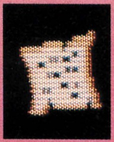


まず自分が何をなすべきか、それを見つけろ

リリアの命を救え！

ランスの村のページにもあったように、リリアは重い病気にかかり3カ月ともたない命らしい。そこで、治療法を知るフレアなる医者を探し出し、彼女の母親の手紙を渡さなければならないわけだ。ここで、アドルは“バノアの手紙”というアイテムを手に入れる。



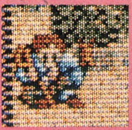


唯一治療法を知るフレアなる医者。はたして、どこに……？



フレア＝ラルを助けろ！





薬草を取りに行き洞窟に閉じこめられた、彼の兄さんフレア＝ラルを助け出してあげよう。しかし、このフレアという男、リリアの母親がいっていたフレアでは？

鉱石を見つけ出せ！

ギド、そして彼の所で見習いをしているルードルの2人から、材料となる鉱石の話が聞ける。ギドは、鉱石を見つけてくれれば高く買うといい、ルードルは鉱石のある場所を教えてほしいといっている。どちらにしても、鉱石を見つければ、良いことがあるのは間違いないようだ。

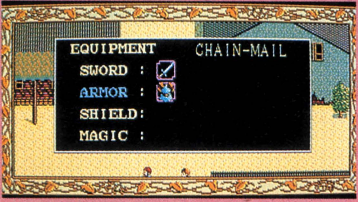
鉱石というからには、やはり地下深くにあると思われるのだが!?





すべての謎の始まり、廃墟で待つものは!?

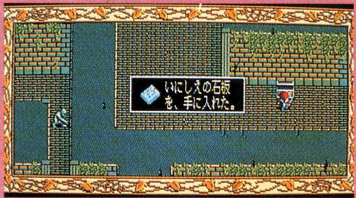
いよいよ通路を通り、やってまいりましたここが廃墟、廃墟の中は、ダンジョンタイプになってはいるが、始めの場所ということでカンタンな造りになっている。中には、2種類のモンスターがノソノソ徘徊しているが、初期装備としてSHORT-SWORDとWOOD-SHIELDがあれば、ラクに倒せるゾ。もちろん前作でも有効だった、半角ズラシのワザは十分使えるのでビシ！バシ！　と倒していこう。廃墟には宝箱がひとつあり、中には“いにしえの石板”というアイテムがある。村での情報によると、この石板には聖域と呼ばれる場所について記されているとか……。そのほかにも、地面に埋ったアイテムとか、モンスターに守られているアイテムなど、ここだけでも2つのアイテムが隠されているゾ。レベルを上げながら、くまなく歩き回ろう。



▲買った後は、装備するのを忘れずに

さらに、この廃墟の中には番兵のいる門がある。番兵に話を聞くと、長老の許可がないと通すことができないという。

そう、これが村で情報にあった廃墟の地下道へ行くための入口なんだ。さっそくランスの村へ戻り、長老に許可をもらおう。新しい道が開けるゾ。



▲オッ！　これがウワサの石板か

CM 4月21日キミは耳で『ソーサリアン』する!!

『ソーサリアン』は、そのゲーム性シナリオ、キャラといった部分だけでなく、サウンドの面でも大きな注目をあびた。そして、今回そのBGMを集めた『ミュージック・フロム・ソーサリアン』と、『ソーサリアン～スーパー・アレンジ・バージョン』の2タイプがキングレコードよりCD、LP、カセットの3メディアで4月21日に発売される。

ゲームそのままの世界を楽しみたいキミは、『ミュージック～』の方をオススメ。さらにパワーアップしたライブ感覚を楽しみたいキミは『ソーサリアン・スーパー～』をオススメ！　こちらの方は、挿入BGMの内から13曲をピックアップして、難波弘之氏のアレンジとつのだひろ（Dr）チャー（G）井上大輔（Sa）などの豪華なゲスト・ミュージシャンによる、超スーパーサウンドが楽しめるゾ。

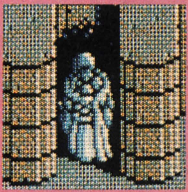
マジックアイテムで、アドルが魔術師になる!?

なんといっても、今回の目玉商品のひとつは、アドルがマジックを使えるってことだ。観察力の鋭いキミなら、画面を見た時にＨＰのトナリにあるＭＰで、ウスウス気がついていたんじゃ



ないかな。ただし、まるっきり始めから使えるわけじゃない。ある条件を満たした時、初めて使うことが許される。して、その条件とは!? それは、廃坑にある６体の“神官の像”にイースの本をすべて？ 返した時に明らかにされる……といったって聞きたいよネエ。ん、ん、ヨシ！ ダレも見てないな。





まず、イースの本を像に返すのももちろんなんだけど、その他に前回にも登場した“ロダの実”を見つけたり、ある像（神官の像じゃないョ）に何かリアクションをすることでＭＰを上げることができるんだ。そして、後は魔力を秘めたアイテムを見つければ、マジックを使うことができるようになるゾ。

すべては6冊の本の中に隠されしもの

イースの本。イースの歴史を書きしるした６冊の本。この本に、はたしてどんな謎があるというのだろうか……？ アドルを、ダームの塔より天空の地へ飛ばし、新たなる冒険へまねいた大いなる力とは何なのか……？ すべては、この６冊の本のみぞ知る事なのだろうか。その謎が明らかになる時……。



＊ハダルの章

イースはクレリアという金属を生み出したことにより栄えた。山にそそり立つサルモンの神殿は、イースの繁栄ぶりをしめしていた……そんな時、突然あのような災いがおとずれた。



＊トバの章

イースは、２人の“女神”と６人の“神官”によって治められている。“女神”は、われわれの生きがいであり、このイースの象徴でもあった。



＊タビーの章

イースを襲った災いについて話そう。あいつは突然現れ町を襲った。どうやらクレリアがすべての災のもとらしい。われわれはクレリアを地下深く封じる。



＊ジェンマの章

あいつが魔物を引きつれて襲ってくる。人々がその恐怖におびえる中、“女神”が我々の前から姿を消した。それ以来、女神の姿を見た者はいない。



＊メサの章

我々は、ついにサルモンの神殿に追いつめられた。

６体の巨大な魔物が手下をしたがえて、だんだんと迫ってくる。

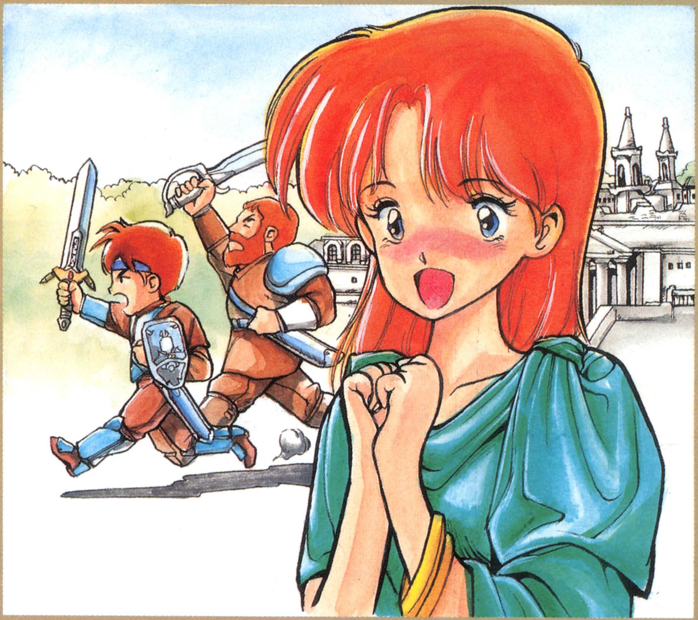
われわれは、いったんこの地を離れることにした。再び、戻ってくることを信じて……。



＊ファクトの章

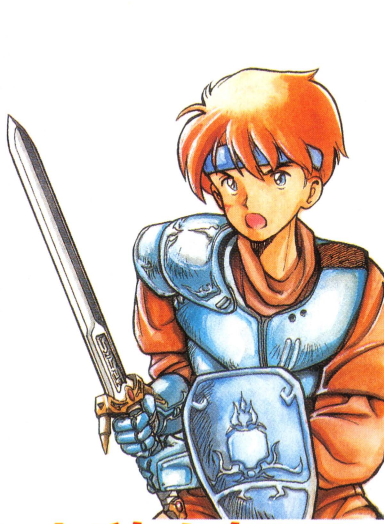
あざやかな朝焼けのはえる中、突然あいつの追撃が止まった。なぜだかわからないが、これは喜ぶべきことだ。

イースから災いが消えたのだから。再びあいつが現れた時～～～～。



イラスト／仁木ひろし，菅原 敬（マップ）

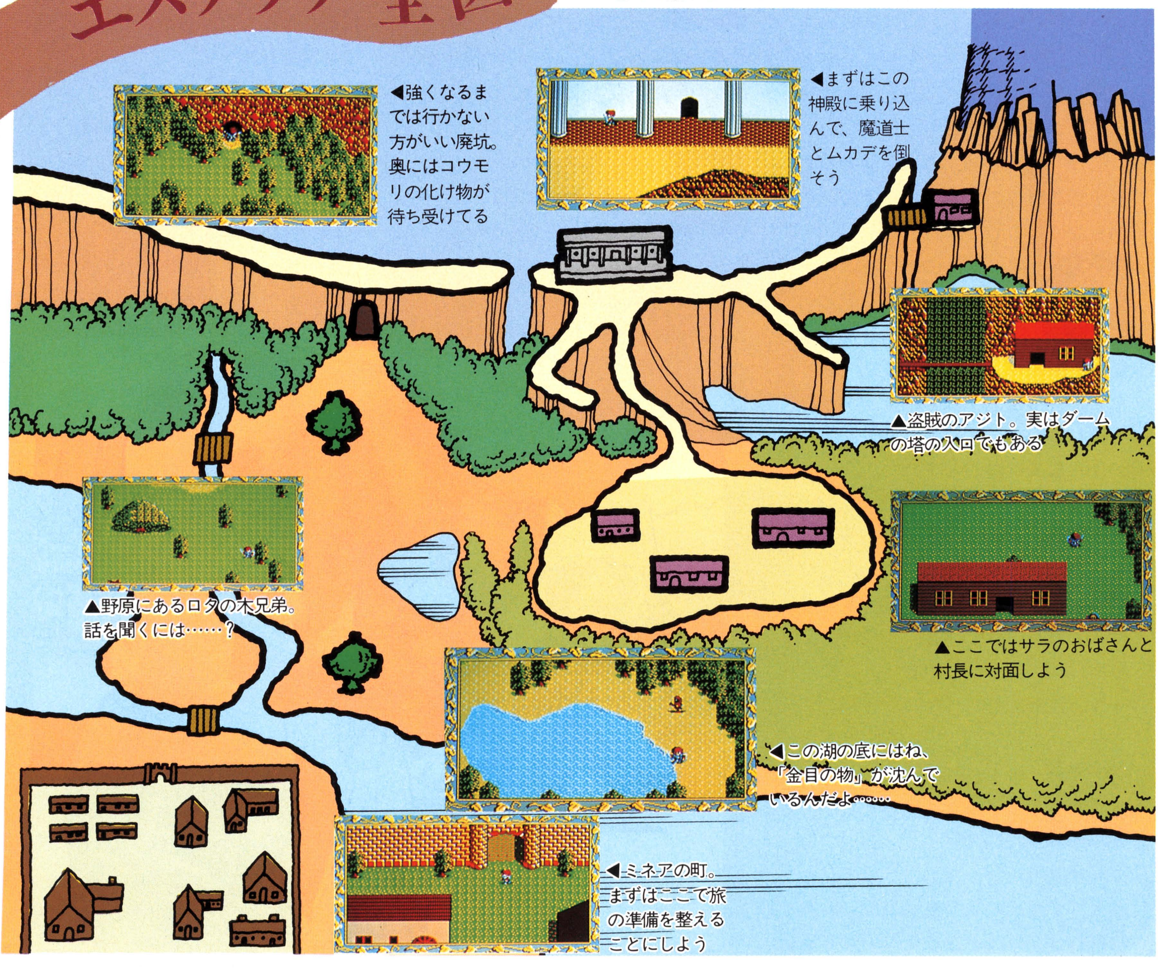




これでオーラス！ ゲームの全貌を解明

「ファルコムの名作の1つ」と呼ぶにはばからない『イース』。ストーリーとあわせて、MSX版でもう一度ゲームを追ってみよう。

エステリア全図



◀強くなるまでは行かない方がいい廃坑。奥にはコウモリの化け物が待ち受けてる

◀まずはこの神殿に乗り込んで、魔道士とムカデを倒そう

▲盗賊のアジト。実はダームの塔の入口でもある

▲野原にあるロダの木兄弟。話を聞くには……？

▲ここではサラのおばさんと村長に対面しよう

◀この湖の底にはね、「金目の物」が沈んでいるんだよ……

◀ミネアの町。まずはここで旅の準備を整えることにしよう

イラスト／仁木ひろし、渡辺天留子

エステリアにたどり着いたアドルは、占い師のサラから「イースの本」の存在を知らされる。この6冊の本を取り戻さなければ、世界は破滅に導かれるというではないか……！

まずは旅じたく。少ない予算で最低限揃えるのが普通だが、ちょっとズルしてゴールド水増し、多少ゼータクしましょ！

いきなりサファイア購入。金稼ぎ＋人助けだ

ゲームがスタートした時のアドルのフトコロには1000ゴールド（以下G）ある。これを手っ取り早く増やしてしまう方法があったのだ。

まず取引所へ行って、サファイアの指輪を買おう。そしたら酒場へ行き、片目の男に渡してやると、お礼に1500Gと経験値をくれる。

これで剣と楯を買って……おっと、100G足りない。しょーがないから、足りない分は野原に出て、モンスターをやっつけてせしめて来よう。

まずは下の3点セット 初心者にはこれで十分



SHORT SWORD　CHAIN-MAIL　SMALL-SHIELD

ショートソード、チェーンメイル、スモールシールド。まずはこれでOK。

装備がそろったらサラの店へ行って、話を聞くべし。

知らなきゃデキマセン！ いきなりロングソード

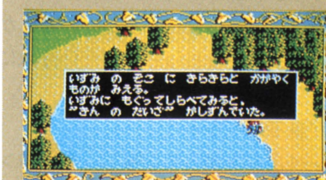
実はいきなり序盤でロングソードを手にすることができるんだ。

橋の向こう側の野原のずっと南の方に湖があって、この湖の北東付近で「金の台座」を手に入れることができる。

取引所で2000Gで売れるから、そのお金をそっくりロングソードにあてて、効率UP！



◀これがその問題の品。持っていても別に何の役にも立たないから、お金に替えちゃったほうがいいのだ



ミネア商店会リストだぞ ご用の節にはこちらへ！

何かとお世話になるミネアの町の人たち。88版とはまた違う表情をしているので、ひとつ注目してほしい。



▲ここで買うべきものは、SHORT－SWORDとLONG－SWORDの2種。SILVER－SWORDが手に入るので、TALWARLまでは必要ないだろう。



▲楯はSMALL－SHIELDで十分。SILVER－SHIELDが神殿で見つかるので、それまでは用が足りる。

鎧はCHAINを買っておいて、お金がたまったら、PLATEにランクアップしよう。あとは廃坑でSILVER－ARMORを手に入れるまでガマン！



▲剣・鎧・楯の3点セットを「装備」してないと、話を聞くことができない。

あー、しかしこんな美しいねーちゃんがあとで××されるなんて……！



▲男くさい雰囲気の漂う酒場には3人の男がいる。──おや？ あれはドニスとかいう片目の男じゃないか。サファイアの指輪なら、取引所で売ってたから……！



▲ここの取引所の男は、盗んだものまで売ってしまうひどい奴……と悪評が高いけど、WINGなどのアイテムは重宝もの。お金に余裕ができたら利用したい。



▲88版より美人になった（!?）看護婦のおねーさん。傷の手当は極力自然回復を利用するとして、薬は外へ出る前に用意しておきたい。ただし1個しか持てないよ。

手っとり早くレベルアップする!!

▶EXP（経験値）は敵をやっつければUPするが、善行によっても上がる。サファイアあたりが手頃だけど、いきなり廃坑へ入って、銀のハーモニカを取り、ガバッと3000UPということもできるとか……!?



●PC－9801シリーズ，PC－8801SR以降，X1turbo，FM－7・NEW7，FM－77AV，MSX2／7800円

装備を整えたアドルは、再び草原へ出、ゼピック村へと向かった。そこでまた彼はさまざまな人々に出会い、第一の謎が待つ神殿へ向かう決意を新たにしたのだった。

「イースの本」を探しに旅立ったアドル。彼の出会う人々とは？　そして、敵は……？　冒険の旅はまだ始まったばかり。

旅立ちの時は来た！ゼピックの村へと向かえ

さて装備が整って、サラのおねーさまからクリスタルを受け取ったら、いざ旅へ！　と言っても、どこへ行ったらいいのか、むずかしくてわかんない。そこで再び占いの店へ入ってみた。

そうか、まずはゼピックとかいう村に行けば、道は開けるらしい。とにかく、そのサラのおばさんとかいう人に会わなくては！　――ということで、わが勇者は町を出た。

レベルも上がっているし、剣もロングソードなので、モンスターはサクサク切れる。「えーいじゃまだ、どけどけい」と、無謀にも真正面から突っ込んで、ズバズバ。それでももうダメージはほとんど受けずに敵を倒していってくれる。うーん頼もしくなったぜ、いー子いー子！

橋を渡って東へ進むと、木の狭間に細い道ができている所がある。その狭い道を抜けたとたん、広い大地が目の



前に開けた。ゼピック村だ。

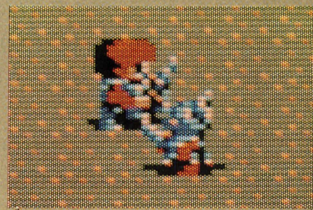
村に入ってちょっと北東へ進むと、村長の家があった。銀の鈴とかを盗賊に盗まれて、困っているらしい。うーし、私が何とかしましょう！

サラのおばさんの家へ行ってクリスタルを見せ、神殿のカギをもらった。

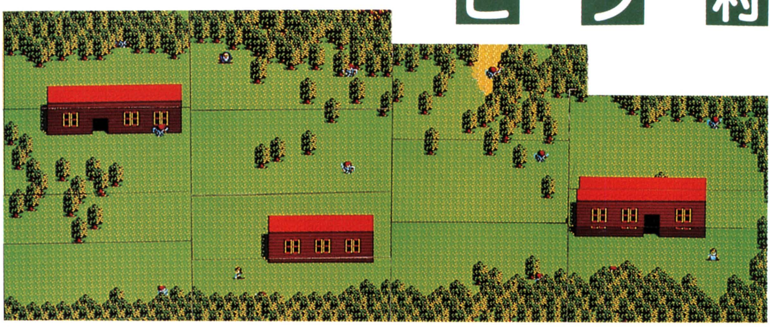
どんなに強いヤツだってこいつで一撃必殺！

敵との戦闘でまともに正面からぶつかると、モロにダメージを受けてしまう。そこで、この技！

プレーヤーを半キャラ分ズラして敵と接触すると、こっちは1発のダメージも受けずにすむんだ。自分より強い敵には特に有効！



ゼピックの村



この情けない村長に力を貸してくだされ



村の象徴である「銀の鈴」を失くして困っている村長。盗賊の仕業だと決めつけているようだけども、村人の話によれば、盗賊というのはまんざらひどいやつでもないらしい。まあいずれにしろ、鈴を取り戻してあげなきゃ。あとでいろいろといいことがあるだろうしね！……とっと、ついつい打算的になっちまった。まずは山の上へ！



この神殿のカギを持っていきなさい



サラのおばさんジェバの家へ行くと、神殿の奥へ入るためのカギを渡してくれた。

最近サラの命が狙われていると聞いて、たいそう心配しているという。そんな心配を取り払ってあげるためにも、早く「イースの本」を見つけなきゃ！

神殿を出たら、またのぞいてみることにするか。

ダームの塔の入口は、盗賊が封じていた……

さて、村の北にある山を登りつめて行くと、白い大きな建造物があった。「神殿」というのはこれのことらしい。とりあえず道がいくつかあったので進んでみると……なんだなんだ、行き止まりばかりではないか。くっ、くだらん！

と思ってたら、さらに上へ延びている道が1つだけあった。上がりつめて行ってみると、危なっかしい橋の向こうに小屋が１軒建っている。どうやら、ここが盗賊のアジトらしい。……よし、覚悟を決めてはいってみるか！

――中にはいると、怖そうな男が出てきた。ドスの効いた声で話しかけてくる。しっ、しかし剣士たる者、この程度でビビっちゃいかん！　思いきってこちらも話してみた。





▲盗賊も根っから悪いヤツではない。わからないことがあったら足を運んでみよう

いざ会話してみると、思ったほど悪いヤツではないことがわかった。それどころか、自分達の所から銀製品ばかりが盗まれるのだという。盗っ人がモノ盗られるなんてマヌケな話だなあ、などと思ったが、これほど銀がらみの事件が頻発しているというのも妙な話だ。

これは調べてみる必要がありそうだな……と思いつつ、盗賊のアジトを去り、再び神殿の前へ。ではいざ突入！と言いたいところだが、今のレベルではまだ少し不安がある。何しろ未知の世界、念には念を入れとかねば！

というワケで神殿の前をウロついていたウヌガンをバサバサ倒し、とりあえずもう１レベル上げた。いくぞ！

地上のモンスターは慣れりゃチョロイもんよっ!!

下の４種類が地上でデカイ面をしているモンスターたちだ。

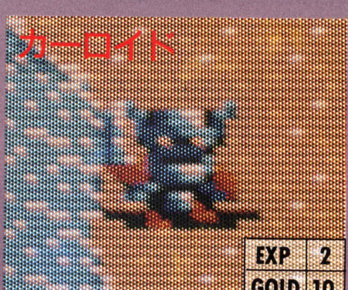
レベルが上がると１発でやっつけられるが、もらえる経験値は２～４と低い！　まあ、最初のうちは我慢するしかないでしょう。



▲かしの木の化け物。ロングソードを持っていれば一撃！



▲狂暴化した犬狼。見境なく人を襲う。フィールドでは最強だが、レベルが上がると１発

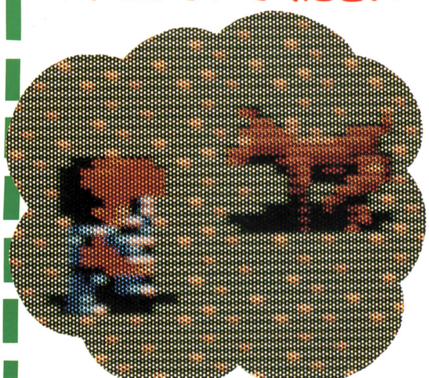


▲一番最初に出くわすのがこいつ。序盤のＥＸＰ＆ゴールド稼ぎにはいいカモだ



▲神殿の外を守っている、全身を皮のヨロイで包んだ死霊。他の３匹よりは少し強い

危険ですからよい子はマネをしないでください



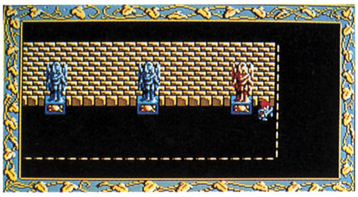
知人から聞いたギャグを穴埋めにお話ししよう。なお断っておくが、これは「実話」です。

その知人のまた知人が「イース」をプレイしていたのはいいんだけども、武器の装備の仕方がわからず、無防備で野原に出て行ったんだと。で、犬だけを殴り殺してＥＸＰをチビチビ上げ、そのままＭＡＸ（65535）まで達したそうな。犬のＥＸＰが２だから、最低でも３万匹は殺している計算になるワケですね。げっちょんちょん……!!

神殿の中へ侵入したアドルを待ち受けていたのは、難解な迷路と、地上のそれよりもいっそう強いモンスター達だった。苦戦しながらも彼は勝利を収め、「イースの本」を手にしたが……。

ここでは神殿の全貌についてお話して行こう。レベル上げのために、いったん出る場面があるので、注意してくれい。

金色に輝く石像があなたを導くでしょう…

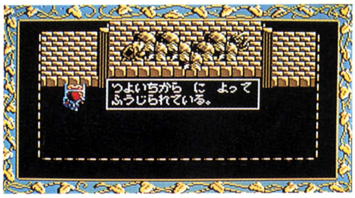


神殿の中で待ち受けていたのは、6つの石像。おや？　一番右だけが金色に光っているぞ。なんだこれは……、と思って触ってみると、一瞬にして周囲の光景が変わり、全く別の場所へと出てきた。どうやら、神殿のさらに奥へと入ったらしい。

いちおう、フロアをグルリと回ってみた。宝箱が2つあったが、1つはカギがかかっていて開かない。もう1つの箱からは、輝くルビーを手に入れた。取引所のあんちゃんにでも売ろうか。

そういえば、鍵のかかっている扉があったが、あれは神殿のカギで開くのだろうか？　――おーっ、開いた！

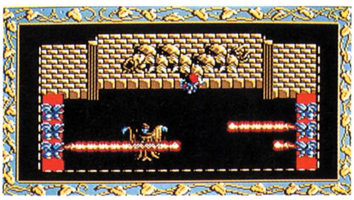
奥の部屋には狛犬(こまいぬ)が3対と、壁には



ムカデのレリーフ。なんだこりゃ……と思って、そのレリーフに触ってみると……！　わわっ、狛犬が炎を吹き出し、妙なおやじが現れた！　どうやらあの魔道士みたいなのを倒さないことには、この部屋からは出られぬようだ。

数回切りつけると魔道士は滅び、炎もおさまった。と、その時レリーフの中央が崩れて、ぽっかり道が開けたではないか！　これは進むしかあるまい。

さて、わが勇者は次のフロアへと進んだ。見たこともないモンスターが行く手をはばむが、そこは持ち前の剣の



腕でバサバサ斬り進む。ＥＸＰも着実にＵＰし、レベルも上がっていった。

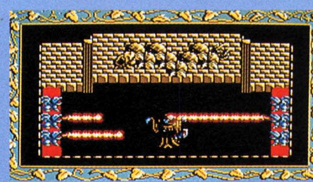
おや？　もう１つ上へ進む階段があるぞ。上がってみよう、というわけで、神殿の３Ｆへ出る。

ウロウロと回っているうちに、「宝箱のカギ」を見つけた。やった！　このマスターキーさえあれば……!!

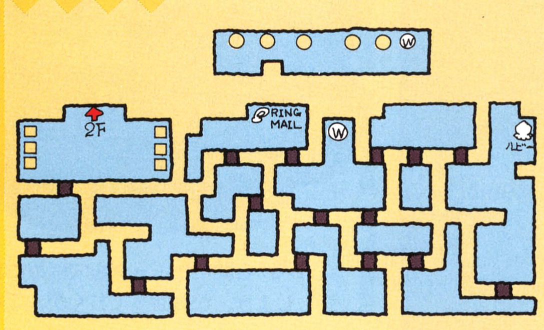
ああ魔道士のおじさん、あなたは弱かった

１番目のおやじは、レベル4に上がっていれば楽勝。ただしメチャクチャに突っ込んでいてはとうてい勝てないので、Ｘ軸を固定し、敵が同軸上に姿を現すまでじっと待とう。来たら突進して斬れっ！

炎から受けるダメージは大したことはないので、気にするな。



神殿１Ｆ



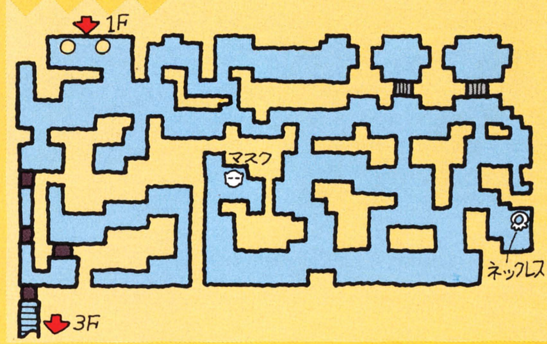


ルビー
◀取引所で1200Ｇで売れる。ただそれだけ



RING-MAIL
◀敵から受けるダメージが半分になる

神殿２Ｆ





ネックレス
◀取引所で500Ｇでしか売れない



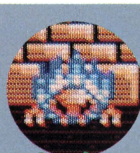
MASK OF EYES
◀「見えない扉」が見えるようになる

神殿のモンスター



ウノス
◀神殿の２Ｆで最初に遭遇する敵。かつてエステリアにいた野牛の骨に魂が宿った

EXP	40
GOLD	50



ルーター
◀青白い炎を体から発している死霊。燃えるものは何でも焼きつくしてしまう

EXP	60
GOLD	70



レスコイド
◀太古の巨人族の顔だけが命を取りもどし不気味にうごめいている。迷宮の奥にいる怪物

EXP	70
GOLD	100

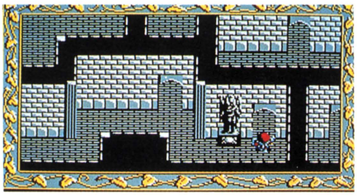
さらに深まる神殿の謎！そしてまた新たな敵が…

そういえば、「牢屋のカギ」ってのを拾ったな。２Ｆの奥に牢屋があるらしい。おそらくそのカギだろう。

案の定、２つの牢屋が２Ｆの突き当たり近くにあった。右側の牢の扉を開くと、……少女が１人捕われていた。

彼女の名前はフィーナ。とにかく、魔物に見つからぬうちに外へと逃がさなくては！

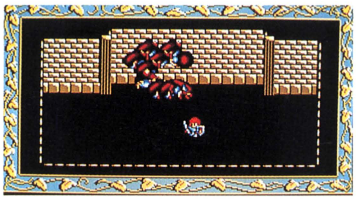
「僕が奴らの注意を引きつけておく。見張りの様子をうかがってこっそりと逃げるといい」



うーん、ヒーローしてしまった。我ながらカッコイイなあ。

さて彼女を逃がし、手当りしだいに宝箱を開いていったが……詰まった。「ＭＡＳＫ　ＯＦ　ＥＹＥＳ」、これが何なのかわからん。おまけに４Ｆの途中で行き止まりになり、先へ続くハズの部屋へ進めない。うー、困った！

いったん外に出て盗賊へ問い合わせてみると、「ＭＡＳＫ」は「見えない扉」が見えるアイテムだそうだ。うーし、それがわかれば！　——ちょっと待て。もうレベル７、神殿のＥＸＰ稼ぎではラチがあかない。よし、思いきって、ちょっと廃坑へ行ってみよう！



こうしてわが「悪ノリ勇者」はレベルを上げ、シルバーソード＆(アンド)アーマーまで手にして、神殿へと戻ってきた。

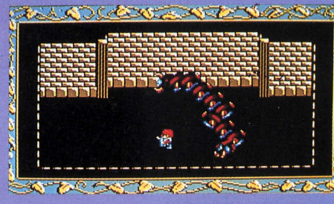
銀の鈴を村長に返してきたら、お礼に「パワーリング」をくれた。これでパワー倍増、しかも銀の３点セットのフル装備。恐れるものは何もない‼

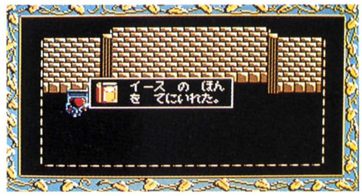
盗賊から「ＭＡＳＫ」の使い方を教えてもらった我が勇者は、見えない扉をくぐり、第２のボスをあっけなく倒し、「イースの書」を手に戻ってきた。

町へ戻ると、サラのおねえさんが殺されたと聞く。そっ、そんなぁ……‼

銀の３点セットの前にはこいつも無力だったりする

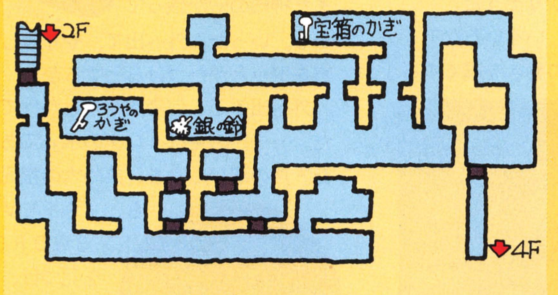
しつこくつきまとう第２のボス・ムカデは、まともに戦うとかなりつらい。しかし、本文にあるように銀の３点セットを揃えておけば、ほんの３回接触するだけで、実に簡単に倒すことができる。お試しください！







神殿３Ｆ





たからばこのカギ
◀すべての宝箱を開けられるマスターキー



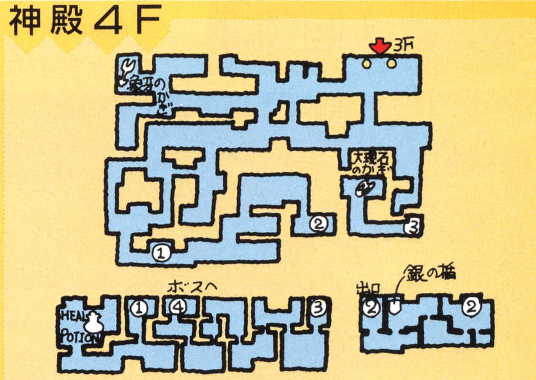
ろうやのカギ
◀牢屋を開くカギ。宝箱のカギなしで取れる





ぎんのすず　**POWER-RING**
▲攻撃力が２倍になる指輪は村長がくれる

神殿４Ｆ





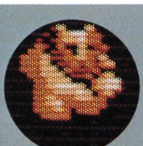
ぞうげのカギ
◀神殿のさらに奥に入るのに必要



SILVER-SHIELD
◀銀の３点セットの中で最初に手に入る



だいりせきのカギ
◀これがないとムカデに遭遇できない



ライアス
◀南方の地に生育する獣というが、「クマのプーさん」みたい

EXP	80
GOLD	120



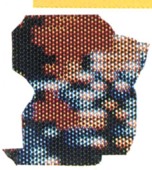
ディンベル
◀魔力を帯びた剣をもつ、神殿中もっとも格の高いヤツ

EXP	90
GOLD	140



ブルナー
◀クモのようなインセクト。見かけによらず、ＥＸＰは高い

EXP	100
GOLD	600

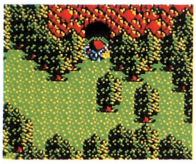


よし、つぎだ！

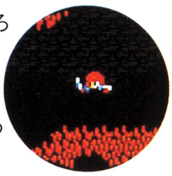
「イースの本」2冊を手にしたアドルは、サラの死を悲しみながらも、廃坑へ行く決心を固めた。視界は限られ、モンスターもいよいよ強力になってくる。がんばれアドル！

廃坑のポイントは、出入口や細道だ。視野が限られているため、つい見落しそうになる。気をつけよう！

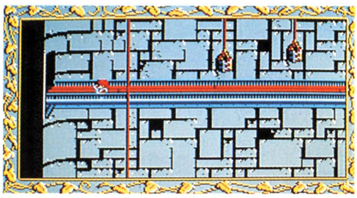
〔道草編――その1〕これなら勝てるっ!!



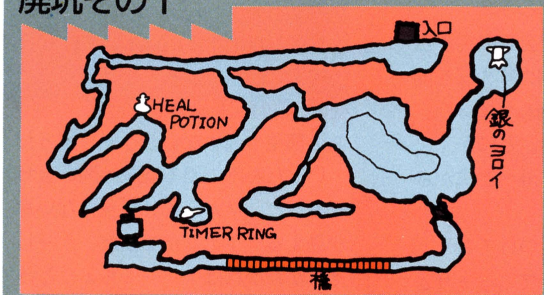
（これは神殿の第2のボスを倒す前の話です。したがってまだ本は持ってません）――神殿のモンスターなど相手にしてらんない、と気があせってしまい、神殿探検を一時中断して、我が勇者は廃坑へやってきた。レベル7だから、いいかげん大丈夫だろうという安易な憶測のかりたてた行動だけに、一抹の不安がある。ところが、ところが、いざ戦ってみると、お一勝てる勝てる。今までまったく歯の立たなかった廃坑のモンスターが、バサバサ刻めてしまうのだ。これは快感！



▼こんな渡り廊下のシーンもあるんだヨ



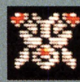
廃坑その1





TIMER-RING

◀敵の動きがスローダウンする。これから先はつねに身につけていたほうがいい



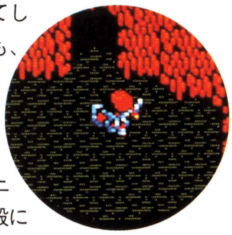
SILVER-ARMOR

◀銀の3点セット・第2のアイテム。第1エリアの隅のほうの宝箱がこれだ

〔道草編――その2〕アイテムとEXPが目的

すっかり調子づいた我が勇者は、さらに廃坑の奥へと進んでいった。

それにしても、モンスターの動きが速い。ちょっと油断すると、大きくダメージを受けてしまう。それでも、1匹倒しただけでEXPが200や300は当然のように上がるので、神殿に比べると効率がはるかに良い。これならすぐにレベルも上がりそうだ。



廃坑の中でもまた、いろいろなアイテムを見つけた。敵の動きを遅くする「TIMER－RING」や、銀のヨロイ「SILVER－ARMOR」など。あっ、「銀のハーモニカ」は、ミネアの町の詩人のおねーさんが失くして困っていたものだ。これは届けてあげなきゃ！

さて敵をバサバサ斬り進んでいるうちに、レベルも8になり、さらに奥へ進む自信がついた。――とはいっても、

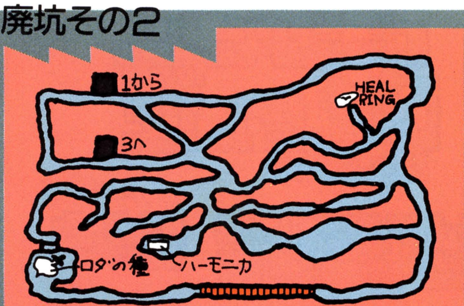


まだ神殿の敵が残っている。いったん外へ出て、やり残した事をドッとかたづけるとするか。

外へ出ると、何者かが声をかけてきた。……声の主は「ロダの木」であった。声の導びくまま、弟の木の根元から、「SILVER－SWORD」を見つけ、銀の3点セットがすべて揃う。よし、あとは神殿へ戻るとするか。



廃坑その2





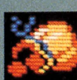
HEAL-RING

◀これをつけて止まっているとダメージ回復



銀のハーモニカ

◀詩人のレアに返してあげようね



ロダの種

◀ロダの木の言葉がわかるようになる

廃坑のモンスター

ひと言、ツオイ！　入口あたりで出るナブロウやグリエルでなめてかかるとヤバイ。でも、EXPもザクザクくれる







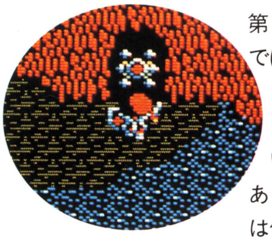


〔本編――その1〕
さらに強敵の待つ下へ！

（ここからは神殿編の完結したあとの話である……）

我が勇者はさらに決意を新たに、廃坑の奥深く進入していった。

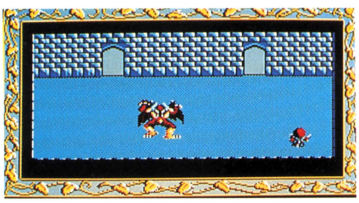
敵の動きが早く、すぐに回りこまれてしまうため、「ＴＩＭＥＲ―ＲＩＮＧ」が手放せない。



第2のエリアでは、モンスターが入口をふさいでいる場所があった。これは何かある！　と察し、ヤツを倒して中に入ると、突き当りで「ＨＥＡＬ―ＲＩＮＧ」を発見！　カンは外れてなかったようだ。

それにしても、このエリアに来るまでの道、視界が狭かっただけに、危なく見落とすところだった。

さて、ためらいもなく第3のエリアに進む。炎の島に遭遇して戦いを挑んだが、これが強い！　ほかで遭遇した2種類のモンスターもそうだが、すべてフルゲージのＨＰなのだ。ナメてかか



ると、こいつはヒドイ目に遭う。

苦しい戦いだ。相手の動きを慎重に読んで、ジワジワいたぶっていかないと、まず勝ち目はない。それでもどう



にか戦いを進めてゆき、「ダームのカギ」を手にした。

いつの間にやら、レベルもＭＡＸにＵＰ。これ以上のものは望めないと思い、地底湖のほとりの、廃坑の一番奥の扉のカギを開けることにした。

3冊目の本を手に。
そしてダームの塔へ……

水色の部屋の中には、第3のボス・怪奇コウモリ男が待ちかまえていた。

長期戦になりながらも、何とか倒すことができ、3冊目の「イースの本」を手に入れた。しかし、この本には何



が書かれているのだろう……？

「◎＃↑❢☆〒……？？？」

……さっぱりわからん。ジェバの所へ持っていって、読んでもらうことにしよう。

――古代「イース」の歴史について、3冊の本には記されていた。しかし、ここに記されたものが具体的に何を示しているのかは、まだ判然としない。

残りの3冊の本はすべて、ダームの塔の中にあると聞いた。その3冊の本をひも解く時が、すべての謎が明らかにされる時なのだろう。

あの「悪魔（ダーム）の塔」に足を踏み入れる時が、ついに来てしまったようだ。ここまで来たら、もうあとへ引くことは

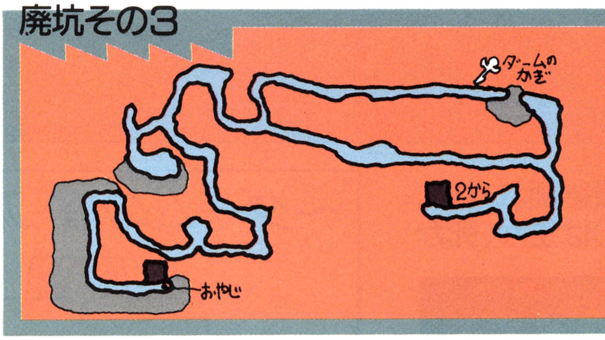


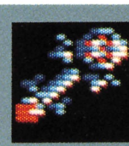
できない。おばさん、オレは行くぜ！

……え？　あの、山のてっぺんの盗賊って、おばさんの息子だったの？

まあとにかく、これから物語の「第二部」が始まろうとしている。

廃坑その3



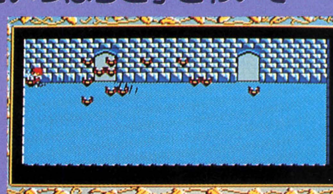


ダームのカギ

▲ダームの塔に入るため、また塔の中の扉を開けるために絶対必要！

あせらずじっくり攻めろ！　こいつはちと手ごわいぞ

分裂・合体を繰り返しながら攻めてくる、コウモリ怪人。こいつにダメージを与えられるのは、合体したあとのほんの一瞬だけだ。隅で構えてチャンスを待ち、合体寸前に近づけ！フェイントには気をつけろ！













残り３冊の本を求めて、アドルはダームの塔へ突入した。恐ろしい怪物の巣窟だが、何人かの人間もいて、彼の味方となってくれる。行け！　アドル、ダルク＝ファクトを倒せ!!

いよいよ第二部「ダーム編」に突入だ。誰も語ろうとしなかった恐怖の塔の全貌が、今ついに解き明かされる！

入ったが最後戻れない。我を待つのは生か、死か



塔の入口は、盗賊のアジトの裏にあった。１度入ってしまうと、最後の敵を倒すまで戻って来ることはできない。しかし自分もいっぱしの剣士、すでにそれなりの覚悟はできている。

「よし！　行くぞ!!」

――とその時、ゴーバンに呼び止められた。何か持ってはいけないものを持っていたらしい。ＷＩＮＧを使って脱出しようなんて、考えが甘いのだ。

これでいよいよあと戻りはできなくなった。

「よし！　今度こそ行くぞ!!」

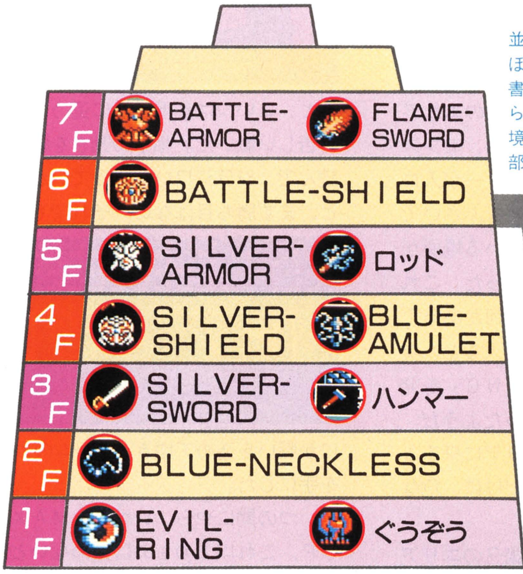
――塔の中では数々の敵やトラップがまち受けていた。ＥＸＰもついにカウンターストップ。あとは自分の腕だけが頼りだっ!!



▲ＷＩＮＧを持っていると、塔に入る前に没収されてしまうワケですね

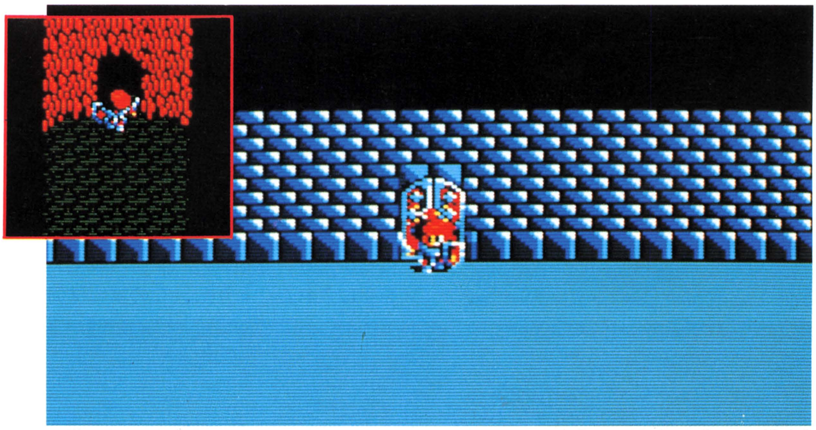
〜ダームの塔・アイテムマップ

重要アイテムをフロア別に並べてみたので、参考にしてほしい。薬やミラーはとくに書いてはいませんが、あしからず。（原則として、フロアの境目は、ＤＩＳＫが作動した部分としました）



ラドの塔



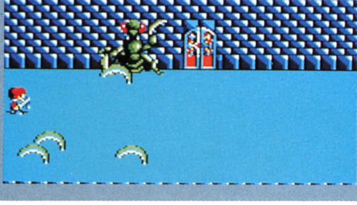


▲塔の入口の大広間だ。さあ、あと戻りのできない冒険が始まった。「イースの書」を求めて、進め！

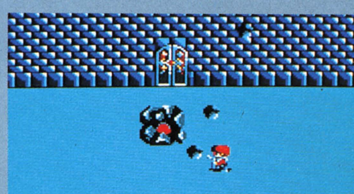
第４のボスはカマキリの化け物だ！

考え方によっては、コウモリ男より強いヤツ。４個のカマをうまく見切って、攻撃をしかけられるかがポイントだ。

カマはこちらの座標（ｘ、ｙ）に正確に合わせて飛んで来るので、やたらに逃げまわらずにチビチビ動いてカマを散らせないようにし、１〜２つのグループにまとめること。間ができたら横から突っ込み、斬れるだけ斬れ。



第５の岩のボスは難しい……かな？



自分を追い回しながら８方向に石をバラまく岩の化け物。かなり強そうだが、パターンがわかってしまえば実はたんなるカモにすぎないのだ。

石片が右回りで順に８方向に発射されていることに気づけば、それほどあわてることはない。本体の周囲を自分も右回りに動きながら、バシバシ刻んでいけば楽勝で倒せる。

ダームの塔チェックリスト

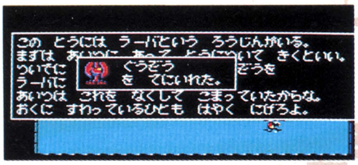
強敵、トラップ、何でもありのダームの塔。下の階から順に、そのからくりを探ってみよう！



①入口から一番右の通路を進むと、宝箱のたくさんある部屋へ。これ、何に使うの？



②石像の部屋に入ったとたん目の前がまっくら。げっ、銀のアイテムが全部ない！！



③盗賊ドギのおかげで牢屋を脱出、ラーバという老人に渡してほしいと偶像を預かる



④隠し扉の向こうに、老人ラーバを発見！偶像と引き換えにこんなものをもらった



⑤あった！　失われた武器を発見!!　あと2つ。鎧と楯はどこにある!?



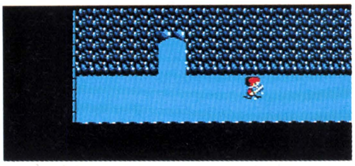
⑥第4のボス・カマキリと遭遇！　集中力が欠けてると絶対勝てない相手だ



⑦ハンマーを入手！　まさかこれで敵をやっつけるとか言わんでしょーな



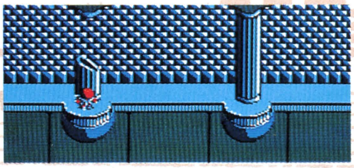
⑧あーよかったよかった、楯も見つかった！　残るは鎧だけ!!



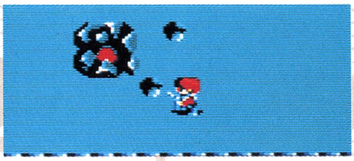
⑨うわ〜〜なんだこの音は！　体力がみるみる減っていく〜〜!!



⑩老人ラーバに再会。ハンマーの使いみちがわかってきた



⑪あー、これだこれだ。まったく、1本1本たたくのって大変なんだから！



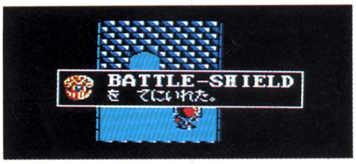
⑫おまえなんか周りをグルグル回ってるだけで楽勝さっ。シッシッ！



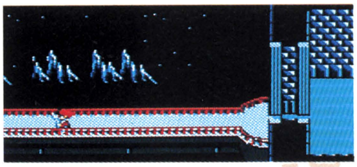
⑬鏡のたくさんあった部屋に行けば、このロッドの意味がわかる



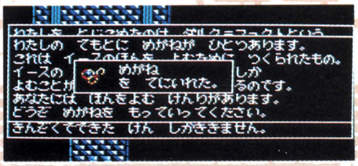
⑭うーし、銀の3点セット、これで復活！勇気がわいてきたぞっ!!



⑮こっ、この金色に輝くシールドは……！ふっふっふっ、いーもんめっけたぜ！



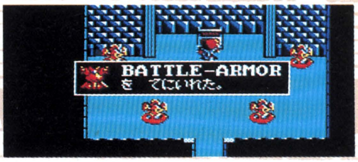
⑯この渡り廊下の向こうに、女の子が捕われているという。まあ、外がキレイ♡



⑰「わざと捕まってこの塔に来た」という詩人のレア。本が読めるメガネをもらう



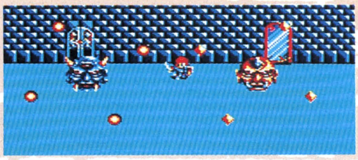
⑱再びルタ＝ジェンマの所へ行き、5冊目の本を見せると、これをくれた



⑲いかにも強そうな最強のアーマーを入手。これで剣があれば完ペキだな……



⑳と思ったら、やっぱりあった。番兵がいたので取るのにひと苦労！　ふう……



㉑6番目のデカキャラはこいつだ。2つの顔がアドルを苦しめる

数々の難関を突破し、そして塔の最上階へ！

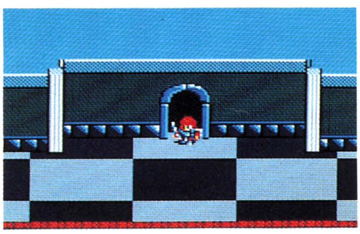


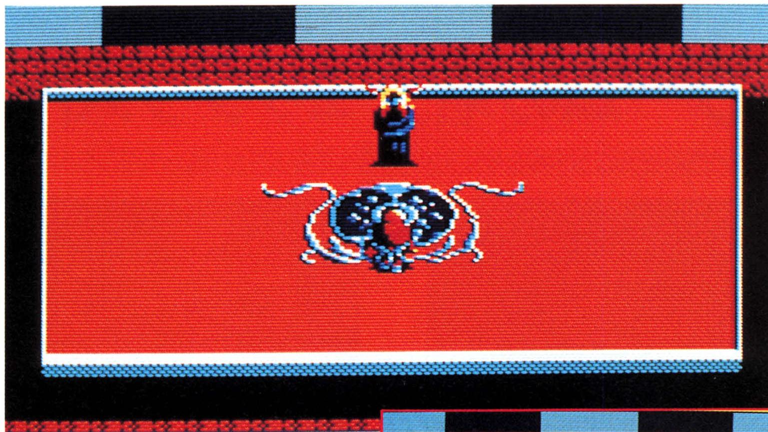
「打倒！　ダルク＝ファクト」を目指し、ダームの塔を上へ上へと登ったが……。

さすがに塔の中のモンスターは手ごわいヤツばかりだ。耐久力もある上に、動きの素早い連中が多い。何度も攻撃を受けてダメージを食らったが、部屋の外に出ると地上の４倍の速さでダメージが回復するので、思ったほど過酷なものではなかった。

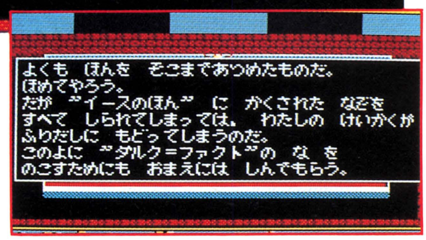
宝箱の部屋の前をモンスターが警備していたり、一本道で敵との押し合いになったり、鏡のトラップで出たり戻ったり、とさんざんな目にも遭ったが、そのつどピンチをくぐり抜けてきた。

そして、６番目のデカキャラの部屋。





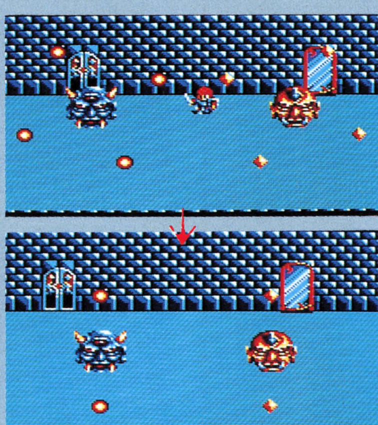
ここの扉から続く、１本の長い階段があった。この階段の終点の扉の向こうには、宿敵「ダルク＝ファクト」が待ち受けていたのである！



ついに決戦の時は来た。バックがヤツの部屋から宇宙に変わり、隕石が襲ってくる。しかも、ヤツを一刀刻むごとに、足場が消えていくではないか！　──我が勇者はいくども立ち上がり、ついにヤツを倒した。そして今、「ファクトの章」をひもとく。



入れ替わり攻撃！「顔」は強いぞ！



さすがに最終の前のデカキャラとなると、スパスパ刻んで…という ワケにもいかない。

金と青との２つの顔に惑わされるが、ダメージを与えられるのは金の顔だけ。最下段の両隅が安全地帯なので、向こうが近づいて来るのを待って迎撃しよう。こっちから突っこんで深追いしては絶対ダメ。敵の思うツボだ。

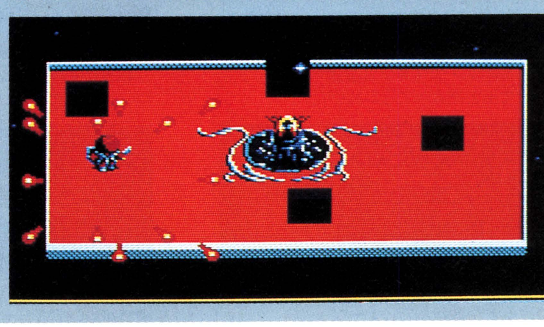
敵のダメージが半分近くになると、顔の周囲を回る玉が４つから３つ、そして２つ、１つと減っていくので、だんだん楽になってくる。しかしちょっと気を抜くと、たちまちやられるぞ！　最後の最後まで油断できない相手だ。

さすがに終ボス！　メチャ難しい!!

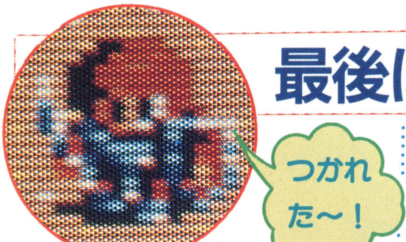
最終キャラ「ダルク＝ファウト」は、とにかくメチャクチャなヤツだ。最低でも10敗ぐらいは覚悟しなくてはなるまい。しかも銀の３点セットでなければ効き目がないのだ。

とにかく止まっていては隕石に当たって、ダメージを受けてしまうので、たえず動いていなくてはならない。また、ただタテヨコに逃げるのでは破片に当たるから、たくみに座標をズラして、チョコマカ動かないとダメだ。

あとは「顔」のときと同じ要領で、敵の軌道を先読みし、先で待ちぶせて突っ込んで斬る。足場が崩れるので、すぐ動く。──これを執念深く繰り返せば、必ず倒せるハズ!!



最後は全装備とシナリオの復習で！



いやー、終わった終わった。私めのアドル君もよくガンバッてくれたし、この特集もあと残すところ１ページ。さて、感動のエンディングを……と言いたいところだが、それをやっちゃうと味もそっけもなくなってしまうので、最初からの行動ルートをダイジェストで追ってみることにしましょ。

まず町から始まって、サファイアの指輪を買い、ドニスに届けて、1000→1500Ｇにする。そのお金でショートソードとスモールシールドを買い、外へ。

野原で100Ｇ以上稼いで、金の台座を拾ってきて、再び町へ。チェーンメイルを買い、金の台座を2000Ｇで売って、そのお金をロングソードにあてる。

装備を整えてサラからクリスタルをもらったら、ゼピック村のジェバの所へ行き、神殿のカギを入手。レベル４（ＥＸＰ800）まで上がったら、神殿に突入だ。

レベル７（ＥＸＰ6400）まで上がったらいったん神殿を出て、廃坑の２エリアまで進もう。レベル８（ＥＸＰ＝12800）になったら外へ出て、シルバーソードを入手だ。あとは神殿に戻って、ムカデをやっつけて出てくる。

いったん村に戻り、亡きサラの店で本を入手。それから廃坑にのり込み、レベルＭＡＸ（ＥＸＰ51200）まで上げ、ボスを倒して出てくる。おっと、詩人のレアに銀のハーモニカを返すのをお忘れなく！

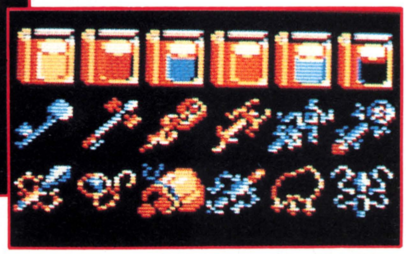
塔に入ってからは、いったん牢屋に入ること、ラドの塔に行くこと、ルタ＝ジェンマに３回会うことが最重要ポイントだろう。

最後にアイテムだが、宝箱に入っているものは、薬・ミラー・金目のもの（ルビーなど）のほかはどれも絶対必要だから、取りこぼさないように。

――それではダームの塔・最上階からこのへんでお別れします。サヨーナラ！

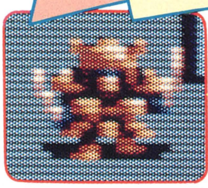


▲町の武器類は全部買いそろえる必要はないが、こうして並べるとカッコイイ！　ただそれだけ

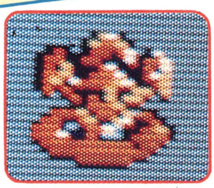


▼全６巻完結した「イースの本」。アイテムはカギ類ばっか。どれがどれだかわかるかな？

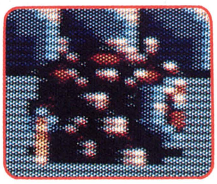
TOWER'S MONSTER



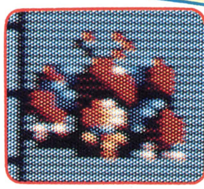
▲塔の入口でさびしく出迎えてくれるヤツ



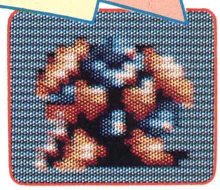
▲基本的にはトラップの目印。襲ってくるヤツもいる



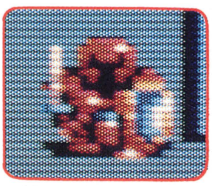
▲こいつ、しつこい上に強いんだよね、まったく！



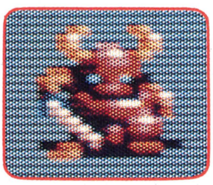
▲一本道ではこいつとの押し合い合戦になるのだ！



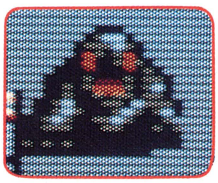
▲壁を壊して出てくる。塔の中では最強でしょう！



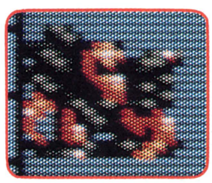
▲隠しトビラの前をウロついているヤツ



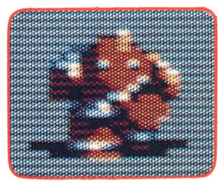
▲ナリは小さいけど、けっこう強いゾ



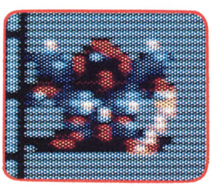
▲ラドの塔で次から次へと出てくるヘドラもどき



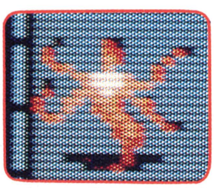
▲宝箱の部屋にいるヤツ。こいつもよくわかんない



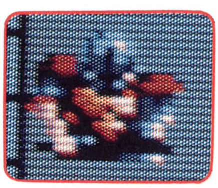
▲走る熱血野郎。ラグビーでもやってなさい！



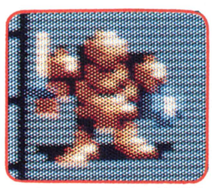
▲これなんかもけっこう強そうなんだけど……



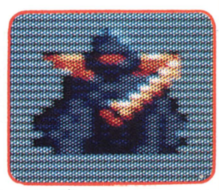
▲うーん、何なんだかよくわかんないなあ……



▲上半身しかないみたいなんすけど、この人……



▲ゴーレムのようにも見えるけど、やっぱナイトだな



▲謎の魔剣士。上のキャラと一緒で出てくる。



98版も発売された『ソーサリアン』。今月はあっと驚く情報もあって、このゲームの奥の深さを見せつけるぞ!!

ますます好調ソーサリアン

魔法の数は120個だけじゃなかった!!

前号で魔法をかけ合わせる時の法則やD·SLAYERことNOIRA-TEMはバッチリ紹介したし、KEIKO組の方でも魔法の作り方をどーんと公開していたから、「そろそろ魔法に関しては卒業かな……」なんて思ってるキミ！ その考えはちょいと甘いぜ。なんせ今まで120種類のみと信じられていた魔法だけど、厳密にいうとその倍の240種類もあるって情報をファルコムさんから入手したからなのだっ！(エヘン！)

話によると、120種類増えたといっても、「ホイミ」とか「ラリホー」なんていう新しい名前の魔法があるってことじゃなく、名前自体は今までと変わらないらしい。ただ、同じ名前の魔法でも効果が微妙に違うものが存在する、というのだ。効果の違いを具体的にいうと、「貫通」（文字どおり敵を貫く）と「誘導」（弾が勝手に敵を目がけて飛んでいってくれる）の2つ。この2つの特性を持つ魔法が今までと同じ名前で存在してるってんだから、もう大変！ でも、それぞれの魔法を作る方法（成分）は分かっているんだから、あとはその成分を変えないようにしながら惑星を2度、3度とかけていけばきっとできるはず。ただし、魔法によっては「貫通」はできるけど「誘導」はできないとか、「貫通」も「誘導」もできないなんてのもあるから（なんといっても120種類しかないんだからね）、1つの魔法だけにこだわらない方がいいだろう（でも「貫通」と「誘導」を備えているNOIRA-TEMなんて作ってみたいよなぁ）。



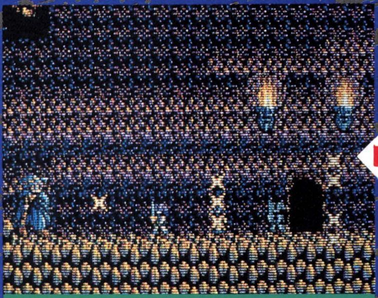
イラスト／盛本康成



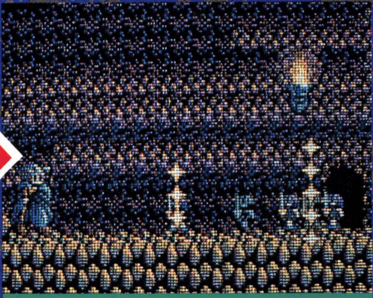
▲こちらはノーマルなSPARK 火星と金星が1つずつかかってます

ここでコンプ・ソーサリアン班が実際に作ってみた「貫通」の魔法を見てもらおう。基本となった魔法は、SPARK。ノーマルなSPARKは、上の写真を見てもらえば分かるように、、火星と金星を1度ずつかけることにより作りだされ、効果は地面と水平に5つのファイアーボール状の弾が飛んでいく攻撃の魔法だ。当然弾は敵に当たると同時に消滅してしまう（右ページ、左上の写真参照）。

ところが、火星と金星を2度ずつかけて作ったSPARKは、一見ノーマルなそれと見分けがつかないが、敵と当たる所をよく見ると、敵にダメージを与えても消滅することなく直進してい



▲ノーマルなSPARKでは、敵に当たると同時に弾も消滅してしまいます。だからとにかく連発する必要があったんだけど……



▲貫通SPARKはご覧のとおり！敵は消滅しかかってるけど、弾は1つも消滅してないのだ。ハッキリ言って、これは使えるぜっ！



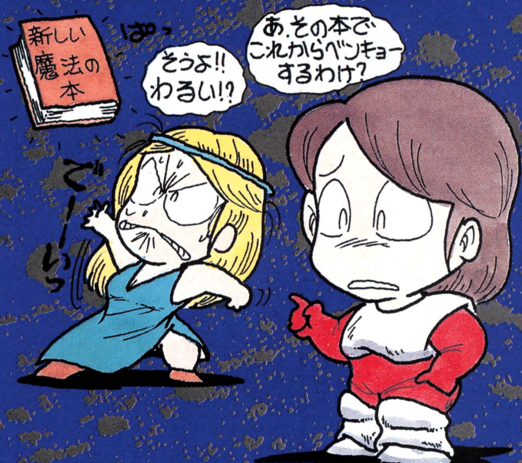
▲貫通SPARKは、火星・火星・金星・金星とかければできるのだ。やったね！

くのだ！（右上の写真参照）つまりこのSPARKは「貫通」の特性を持っているワケである。はっきりいってこの特性があるだけで、SPARKもだいぶ使える魔法に変身した。消費MPは変わらないので（5MP）連射もきくし、効果もかなりあるのだ。

今回は残念ながら「誘導」の特性については確認できなかったが、こちらもかなり効果を期待できそうだ。実際、「消えた王様の杖」のボスキャラ、ヒドラの吐く炎（誘導弾である）はわれわれにとってかなりやっかいな存在であったのだから。「威力はあるんだけど直進しかしない」とか「使えるんだけど小さな敵には当たらない」なんて魔法に「誘導」の特性が加わったらウレシイもんね！　まして「貫通」「誘導」と2つの特性を持つ魔法だったら……！

このように、少し多めの魔法（とお金）をかけることにより、名前こそ変わらないものの、より実戦的な、より強力な魔法を作ることができるのだ。SPARK以外にも、特性を得ることにより現役復帰する魔法が数多く出てくるだろう（強力な魔法は消費MPも大きいから、敬遠されることになりかねない）。

ん？もしかすると前号のKEIKO組のリストの中にも、知らないうちに特性を含んでいる魔法もあったかもしれないな。



16歳で全パラメーターが50のキャラだって!?

こちらはまだ未確認ではあるけれど、とっても気になる情報なので紹介しちゃいます。

町にある店は、どれもこれも重要なものばかり。武器や防具がないと冒険に行けないし、城の謁見室に行かないことにはレベルはあがらない。なのに1カ所だけあまり重要そうでない所がある。そう、寺院だ。ザンゲをするとか祈るとか、一見冒険には何ら関係ない場所なのだ。でも、本当に何にも関係ないのだろうか？一説によると、毎年（1年も欠かさず）寺院であることをすると、冒険中に危機におちいったパーティに神様が手を差しのべてくれる（！）といわれているが……。

冒険中に死んでしまったキャラクターは町の魔法使いの家で生き返らせることができる。その時、死後の経過時間によって復活の成功率が変わるが、成功率がとっても低いのに復活できた場合、そのキャラクターの持つ強運がパラメーターや経験値、知識などに変化を与えることがあるという……。

これからいうことは、いわば「究極の裏ワザ」である。キャラクターを作り、初めての冒険である所であることをすると16歳の時に全パラメーターを50にすることが可能だというのだ！「ある所」がどのシナリオのどの場所を指しているのかはまったく分かっていない。ただ、物理的に危険な所であるらしい。ウワサでは「1度行ってダメージを受けた所にもう一度行こうなんて思う人はほとんどいない。そんな場所がそうだ」というのだが……。いずれにせよ初めての冒険で行ける所は、VITの低さもあって、そう多くはないだろう。そのへんがヒントとなるか……。



▲ザンゲしたり、祈ったり、寄付をすると、何かいいことあるかもしれない

職業とパラメーターの関係、大公開!!

『ソーザリアン』の世界には、実に60種類もの職業がある。キャラクターは必ずどれかの職につかなくてはならないし、どの職につくかによって年収はもちろん、各パラメーターまで変わってしまう。また、いくらなりたくても、おばあさんがスパイになんてなれっこない。そこで、各職業につくために必要な条件と、それぞれの職業の1年後のパラメーターの変化をまとめてみた。これを上手に利用すれば、道場でお金を払って修業しなくとも希望のパラメーターを上げることができるし、年収やら経験値まで入ってくるから、場合によってはずっとお得。例えばトラップの知識のあるドワーフなら、INTやDEXがマイナスになっても関係ないから、傭兵や闘士なんかがおススメ！



▲エルフくらいの寿命があれば、一生を町で過ごそうともかなりのレベルアップもしそうだし、お金持ちにもなれちゃいそう……。

職業名	就職条件				職業につくために必要な能力値							1年後の能力の変化						
	種属	年齢	男女	年収	STR	INT	PRO	MGR	VIT	DEX	KRM	STR	INT	PRO	MGR	VIT	DEX	KRM
農夫	FWDE	YAO	MF	10												1	−1	
錬金術師	W	YAO	M	6		4						−2	2					
傭兵	F DE	YA	M	8	−3		1					1	−2	1		1	−1	
占い師	W E	YAO	MF	6		−3						−2	1		1			
坑夫	F D	YA	M	10					3				−1			1		
泥棒	FWDE	YAO	MF	20						−5							1	−1
僧侶	W	YAO	MF	2		3					0	−2	1					1
商人	FW E	YAO	MF	12		−5						−1	1					
船員	F D	YA	M	8					3				−2			1	1	
闘士	F DE	Y	MF	15	−4							1	−1	1			−1	
道化師	W E	YAO	MF	5						1	0	−2					1	1
鍛冶屋	F D	YAO	M	8		−15			3				1			1	−2	
きこり	F D	YA	M	6					3			1	−1			1	−1	
狩人	F DE	YAO	M	10	−3							1	−1					
祈祷師	W E	YAO	M	15				1			0	−1			1		−1	1
悪魔払い	W	YAO	M	10		4		3				−1	1		1		−1	
宣教師	W	YAO	MF	2		3					0	−1						1
医師	W E	AO	M	16		8						−2	1				1	
看護婦	FW E	YAO	F	8		−5					1	−1	1				−1	1
パン屋	FW E	YAO	MF	5		−5						−1	1					
漁師	F D	YA	MF	8					2				−1			1		
大工	F D	YAO	M	8		−15			3							1	−1	
彫刻家	FWDE	O	MF	15		10												
織り子	WDE	YAO	F	5		−15												
炭焼き	F D	YAO	MF	4					2				−1			1		

職業名	就職条件			年収	職業につくために必要な能力値							1年後の能力の変化						
	種属	年齢	男女	年収	STR	INT	PRO	MGR	VIT	DEX	KRM	STR	INT	PRO	MGR	VIT	DEX	KRM
コック	W E	YAO	MF	4		−3				1								
スパイ	FW E	YA	M	20	−10		1			−5			−2	1			1	
牧童	FWDE	Y	MF	8									−1			1		
用心棒	F DE	Y	M	15	−3		1					1	−1	1			−1	
吟遊詩人	W E	YAO	M	8		−3					0	−2	1					1
御者	F D	YAO	MF	5						2			−2			1	1	
墓守り	FWDE	O	M	3														
写本	W E	O	M	10		20						−1	1					
粉ひき	F D	YA	MF	4					2				−1			1		
家政婦	FWDE	YAO	F	6														
踊り子	E	Y	F	8						3	1	−1						1
花屋	FW E	YAO	F	4		−5												
石工	D	YA	MF	8					3				−1			1		
髪結い	FWDE	AO	F	6						8								
仕立屋	WDE	YAO	F	10						2		−1					1	
糸紡	D	YAO	F	6						3		−1					1	
歌うたい	FW E	YA	F	6							1						−1	1
紙すき	WD	O	MF	10		15				18								
通訳	DE	YAO	MF	12		−15							1				−1	
薬剤師	FW E	AO	MF	8		10						−1	1					
骨細工師	D	O	MF	12						20		−1					1	
渡し守	FW	YA	M	8					1							1	−1	
薬草取り	W E	YAO	MF	6		−3				1		−1				1		
葬儀屋	FW	O	M	3														
ワイン作り	FWDE	YA	MF	4												1	−1	
乞食	FWDE	YAO	MF	8													1	−1
調教師	DE	A	MF	10										1			−1	
宝石細工師	D	O	MF	15						20		−1					1	
籠作り	F D	O	MF	8						18								
鍵屋	D	AO	MF	6						15								
靴屋	F DE	O	MF	6		5				15		−1	1					
剝製作り	F D	O	MF	8						18		−1					1	
弓師	F E	O	MF	10		15				18		−2	1				1	
チーズ作り	F D	YAO	F	6								−1				1		
産婆	FW	AO	F	12		5				8		−1	1				−1	1

これが98版ソーサリアンだ!

98ユーザーのみなさま、お待たせしました！　この本が出るころにはもう発売されているから、手に入れた人も多いんじゃないかな？そこで気になる88版との違いを、バッチリレポートしてみたよ！

まず、『ソーサリアン』の世界の中心ともいえる魔法について。これは、88版と何ら変わるところはありません。作り方やそれぞれの惑星の持っている特性――つまり『ソーサリアン』の魔法体系は――88版、98版とも同一の物です。安心した？

それとシナリオ名も（背景等のグラフィックも含めて）88版と同じです。ただし、ゲーム展開は右の記事のように違っていて、88版と同じやり方が通用するってワケじゃないのだ。つまり、98ユーザーにとって、裏マニュアルはあくまで参考資料にしかならないってコト。

また、お城でのメニュー画面では下の写真のようにキャラクターの顔が見れるようになったのだ。

そして、これはハードの違いで当然といえば当然なんだけど、98版はスピードが速い！　だからスピード調節ができるようになっている。また容量の違いから、何時間とプレイしているとディスクにアクセスする回数が少なくてすむようになるらしい（たいして重要じゃないかもしれないけどさ）。

そのほかにも、98のユーザー層を考えてか、２段ジャンプが簡単にできるようになったり（８キーを長く押してれば、誰にだってできちゃうのだ。「不老長寿の水」の酸の海でさんざん苦労したわれわれとしてはちょいとシャクだけどさ！）、木屋さんが88版に入れよう、入れようと思いつつ入れそびれたというカルマの高さによる年収の違いも98版にはしっかり入ってるのだ。あと、ゲームに登場するアイテムの数も88版の数倍でてきちゃうっていうんだから……。同じタイトルのゲームだけど88版とはひと味違うぜ！



▲98版ではゲームスピードを変えることができる。実力に合わせてスピードを選ぼう

ゲーム展開が変わった！



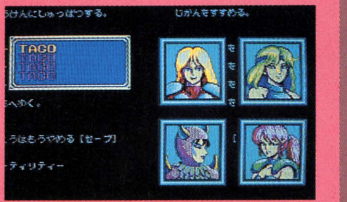




上は、おなじみ「消えた王様の杖」の１シーン。88版では右上のように「ガコン！」という音と共にスイッチを入れるワケだけど、98版では右の写真のように吸いこまれていっちゃうのだ！　グラフィック自体は変わらないけど、マップ構成は88版とは違う、いわば「アナザ・ストーリー」となっている98版。88版を解いた人でも98版が解けるとは限らない!?

キャラの顔が出るのだ！

88版と98版の見た目での大きな違いといえばこれ！　メニュー画面の時に写真のようにド～ンと顔が出てくるのだ。もちろん各種族によって絵は違うし、同一種族といえども冒険中同様、年齢（YOUNG、ADULT、OLD）によっても違う。でも同一種族で同じ年頃の場合、絵は同じようだ。



▲若い女の子ならいいけど、おばあちゃんになったらいやだろうなぁ……



▲これはとあるキャラクターのパラメーターだ。でもよ～く見ると、あれれ？ 16歳なのに全部のパラメーターが50だって!? これって、もしかすると71ページでも触れた、究極の表ワザを使ったのでは？　それにしてもどうすればできるのかなぁ？

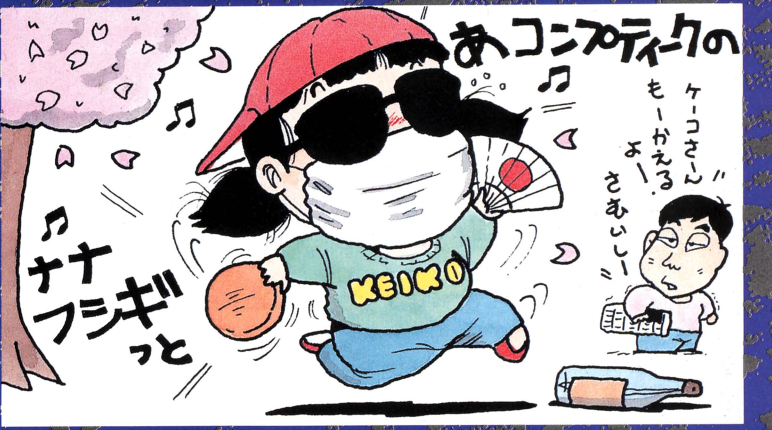
Keiko組

ケーコ組

みんなからのお便りが頼りのケーコ組だよ！　タイトルロゴも変わって、気分一新！　ケーコもがんばるからみんなもお便りくださいね♡

４月です。希望の学校に入れたみなさん、おめでとう♡　涙をのんだ人も気分を入れかえてがんばってね♡

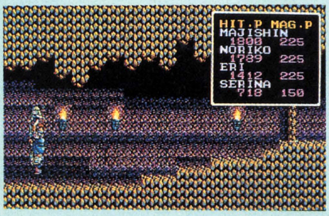
さて、WANTEDのほうもだいぶ解明されてきたし(前号のリストはすごかったでしょ♡)あとはSLEEPの作り方かなぁ？　一見不可能みたいだったABSORBも作れたから、なんとかSLEEPも作り出したいな……。なーんて思ってたら、魔法があと120種残ってるっていうじゃない！　で、あらためてWANTEDです。残りの魔法についての情報待ってまーす！　それでは今月の情報を紹介しますね♡



2段ジャンプが簡単にできる!

▼広島県・岡崎勝

慣れるまでがひと苦労の２段ジャンプ。上手な人でも２回、３回と連続して飛ばなくちゃいけない所は苦労しているんじゃないかな？　そんな時は上（テンキーの８）を押しながら[C]を押してみよう。「にだーんじゃんぷ！」っていわなくても飛べるようになるからネ！

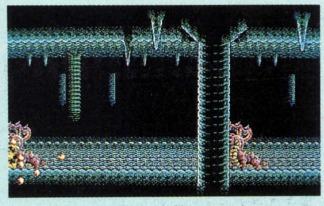


▲チェンジキーを押してるワケだから、順番はクルクル入れ替わってます

ドラゴン・モードワザ第1号

▼埼玉県・金井毅

みんなはもう「ドラゴンとたたかう」のコマンドが出せるようになったかな？「コマンドは出せたけど、ドラゴンたちがあまりにも強くなっちゃってて全然勝てないよー」なんて言ってる人もきっといるはず。はじめに出てくるヒドラでさえ、「消えた王様の杖」の時とはケタ違いのパワーを持っているものね。でも、体力さえ十分あればヒドラをやり過ごすことができちゃうのだ。方法は簡単、画面の左スミにいるだけ！　すると右から出てきたヒドラは、２匹とも左の画面の外へと出て行っちゃうのだ。



▲右から現れたヒドラくん、何にもしないで（？）左へと消えていくのです

経験値を二重に稼いじゃえ

▶東京都・高原正嗣

INDIGNATIONって魔法は見た目がハデだし（画面がフラッシュして、すべての敵にダメージを与える魔法だよ）、INTが高ければ高いほどより大きな効果を得ることができるから、この魔法が好きって人も結構いるんじゃないかな？（まぁ、消費ＭＰが50ポイントってのはツライけど……）で、ＭＰが150以上ある時にこれを連発すると、１匹の敵から３匹分（敵が消えるまでに３回かけられるのだ）の経験値が得られるって情報が寄せられたんだけど……。編集部で試してみたら、タイミングがいけないのか確実性が今ひとつなんだよね。ってことで、情報部員ポイントは見送り……ごめんね。



▲INDIGNATIONってとっても使ってて気分がいい魔法なんだよね。これで消費ＭＰがもっと少なかったらなー

隠れアイテムが7つも発見されたよ!!

▶神奈川県・RAIDEN、岡山県・白神琢己、岡山県・後神祥宏

３月号で募集した「WANTED」の３番目、隠しアイテムについての情報がいっぱいきたゾ！　みんな、ありがとね♡

ではさっそく紹介していきます。まずはRAIDENくんからの情報、「暗黒の魔道士」のシナリオに出てくる３つのアイテムについて（ただし、いずれも「FLY」の薬がないと取れませんので注意してね！）。

１つ目はスタートしてすぐの所（裏マニュアル２でいうとⒶエリア）にある「鋼の剣」。写真を見てもらえば分かるように、上の段の一番左スミに落ちてます。このアイテムには火星の魔法が10個もかかってるゾ♡



▲鋼の剣：「モーニング・スター」と同じくSTRが10アップするアイテムなのだ

２つ目は「月の石」を使うと行けるようになる、溶岩の海が出てくる場所（Ⓗエリア）にある「銀のヨロイ」。上段右スミ（７番扉の右上）にあるこのアイテムには木星が８つかかってるのだ。



▲銀のヨロイ：これを装備するとPRTが8アップする。防御力はいくらあってもウレシイ

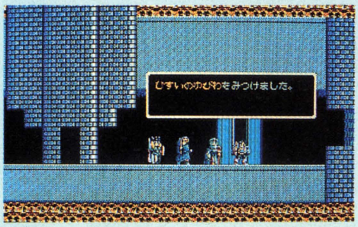
３つ目は“暗黒の魔道士”ゲディスのいる部屋へと通じている場所（Ⓢエリア）にある「水晶の盾」というアイテム。これまた上段の左スミに落ちてます。木星の魔法が４つかかってるよ。



▲水晶の盾：PRTが4アップする。剣、ヨロイ、盾とそろっているシナリオなのだ

続いて白神くんからの情報。「囚われた魔法使い」にも３つ、アイテムが隠されていたのだ。こちらも「FLY」の薬が必要なので、ハーブが足りない人は採ってこようね！（そうそう、ハーブ採りには「紅玉の謎」がおススメです。なんてったって、すべての木の根元にハーブがあるんだから！——この情報も白神くんからのものです。感謝♡）

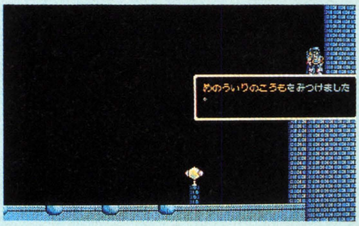
こちらの１つ目は、モーニング・スターの置いてある部屋へと通じる部屋（Ⓝエリア）にある。オーガー（赤い毛むくじゃらのヤツ）がワンサカ出てくるけど、こいつらがいない時（もちろん全滅させてもＯＫ）に右側のオーガーの巣（？）を調べると「ひすいの指輪」が手に入っちゃうのだ！　かかってる魔法は水星が８つだよ。



▲ひすいの指輪：これをつけるとINTが8ポイントアップするのだ

突然ではありますがここで　マニ２製作班からのザンゲです。「15ページの『囚われた魔法使い』Ⓝエリア内の３番扉の位置がズレていて、なんと、『ひすいの指輪』のある所を指してしまっています。たくさんのご指摘ありがとうございました。みなさんごめんなさい。……でもまぁ、このミスのおかげで『ひすいの指輪』が見つけやすくなったんだし、いやぁ良かった良かった」こらこら！　何が良かったってのよぉ!!　ったくもぉ、しょーがないんだからぁ。みなさん、ホントにごめんなさいね！

気を取り直して……。次に紹介する２つのアイテムは、同じ所にあります。場所はファイアーエレメントがいた台座。真ん中へんと右スミに落ちてます。１つは「めのう入りの衣」（月が12個もかかってるゾ！）、もう１つは「金の指輪」（こちらは金星が10個）です。



▲めのう入りの衣：なんとびっくりMGRが12もアップ。実に「仙人の衣」の４倍なのだ



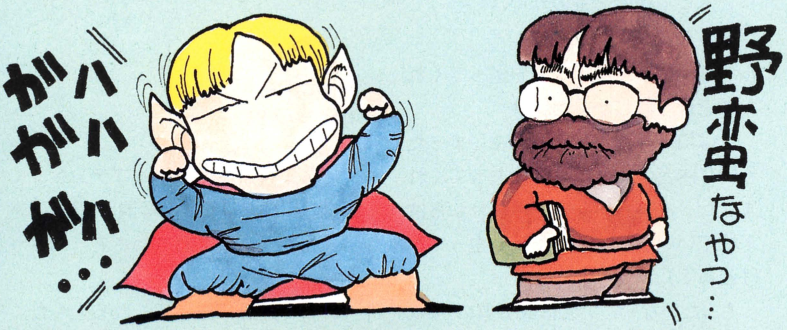
▲金の指輪：DEXが10ポイントアップ！　でもウィザード系にはいまいち使えないかな？

最後に紹介するのが後神くんからの情報。「消えた王様の杖」にはまだアイテムが隠れていたのだ！　残念ながら写真は撮れなかったけど、「グーランのおの」がそのアイテム。グーラン（ヒントをくれた男の人）がいなくなったあとに落ちてるんだけど、なかなかいなくならないんだよね（当然シナリオはクリアしなきゃだめだよ！）。ま、魔法は１つもかかってないから無理に手に入れる必要はないけどさ♡

REJUVENATEのカシコイ使い方!

▶山形県・佐藤伸

3月号にREJUVENATE（若返りの魔法）を使うと特定のパラメーターが下がっちゃうって記事があったけど、その影響を受けにくいキャラクターの作り方が送られてきました。この魔法を使うとファイターとドワーフはSTR、PRT、VITが、ウィザードとエルフはINT、MGR、DEXがそれぞれ下がっちゃうんだけど（KRMはどちらも変化なし）、それを逆手にとって、魔法を使うドワーフや杖で攻撃するエルフなんてキャラを作っちゃうのです（なんか…すごいなぁ）。野蛮なエルフ（うーん）を例にとると、STR、PRT、VITがそれぞれ45あって、INT、MGR、DEXがそれぞれ一45（マイナス）ってコト。もっともここまで育てるには、たくさんの冒険、たくさんの修業etc.が必要だけど、時間もたくさんあるからね！



すっごいレポートだぞ!

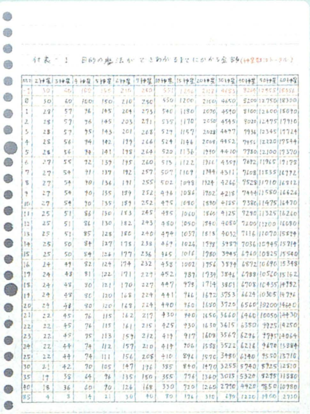
▶北海道・相馬聡

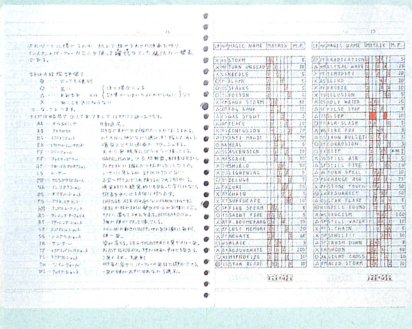
KEIKO組宛に届くレポートは数あれど、その中でも群を抜いていたのがこれ！　表紙も入れると、実に38ページという大作なのです。中は魔法をメインに書かれていて、作り方はもちろん、消費MP、魔法のタイプ分け（自動追尾（オートエイミング）、雷（サンダ）が落ちる、など22種）、4段階評価、有効な敵のタイプ、各魔法を使っての感想などが記されてるのだ。また各シナリオ攻略法（ただし7つのシナリオだけ。魔法を解明するのを優先したためにシナリオをクリアするのが遅れちゃったみたい）もトラップ、アイテム、薬草、ボスキャラ攻略法、その他と細かく書かれていて、まさに「ソーサリアン攻略本」といったカンジ。さらにはカルマと魔法をかける時にかかる金額との関係や、アイテムを売る時の魔法のかかり具合いと引き取り価格、およびカルマとの関係など（難しいよぉ！）みごとなまでに公式化、数値化してくれちゃってます。



▶表紙はアンナちゃんとリーアちゃんでーす♡

そのほかにも写真を見てもらえば分かるように、色エンピツでていねいに描かれた表紙やプロフィール風自伝、はては編集後記までついているという凝りよう。キチンと章分けされていて目次があったら（そこまでいうのはワガママかな？）裏マニュアル3として出したいくらい。最後になったけど役だつ情報を。CHANCE IDOLとSTONE FLESH（またはRESRRECT）を使うと冒険中に任意の2人の順番を変えられる。FLYを使うと5年か15年か、はたまた20%か寿命が縮まるらしい。魔法を使えないキャラにも魔力のあるアイテムを持たせ、パラメーターを上げよう……。





◀▲文字が読めるかな？　左の表は「目的の魔法ができるまでにかかる金額」を31段階のカルマの高さ別に書いてくれた労作。上は魔法リストなんだけど、かける順番のほかに、かかる成分まで赤いワクで表示してくれました。これって、とっても見やすくっていいね♡

こんなお便りもきてるよっ!!

ほかにもいろんなお便りがきてるので、まとめて紹介しちゃいます♡

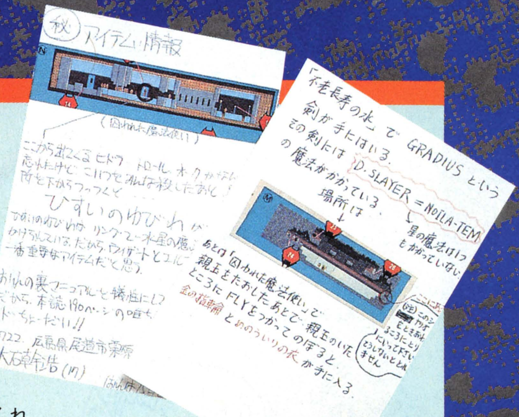
右にある写真のように、裏マニュアルを切り抜いて情報を送ってきてくれた人が２人もいました。岐阜県の山田剛宏くんと広島県の大石幹浩くんです。残念ながら２人とも情報一番のりではなかったけれど、裏マニュアルを犠牲にしてまで情報を送ってくれた熱意がうれしかったゾ♡



◀イラスト付きの情報を送ってきてくれたのは、大阪府の原綾一郎くん。ドワーフが強そうだね！ どうでもいいけど宛名が「コンピティーク」になってたゾ！

次は埼玉県の岡部光司くん。まったく同じ内容のハガキを３枚送ってくれました。もったいないからこれからは１枚でいいからね（確かに目立ってたけどね！）。

もったいないといえば大分県のFox-Samくん！ 絵ハガキ９枚に情報を書いて送ってくれました。60円切手１枚ですむのを360円かけてくれたわけね（消印がみんな同じ日なんだもん）。



▲コピーすれば良かったのに～

そして神奈川県のキャプテンケンくんは、NOIRA-TEMを写真に撮って送ってくれました。わざわざありがとうよ♡

あと、速達で送ってくれる人もたくさんいますが（１人ずつ名前を出せなくてゴメンネ♡）、情報の早さは編集部に着いた順ではなく、消印でチェックしていますのでそこんとこヨロシク！

まとめてごめんなさい!!

え～、『ソーサリアン』に関する記事の中で、いくつかザンゲがあります。それらをここでまとめておわびしたいと思います。



裏マニュアル１の『ハーブ&薬』のDESTROY・SとSTONE TOUCHって作り方違ってません？（山口県・横沼耕治くん）――そのとおりです。DESTROY・Sにはラベンダーの所に〇（マル）を、STONE TOUCHからはラベンダーを削除しておいてくださいね。ごめんなさい。

裏マニュアル２の27ページ、「囚われた魔法使い」の写真が違っている。あれは「暗黒の魔道士」の写真だよー。（兵庫県・村野知くん）――はい、まったくそのとおりです。以後気をつけますので許してね♡

３月号の「４ 究極の魔法CHANGE AIR」で、１回の消費ＭＰが20となっていましたが、75の間違いじゃないんですか？（神奈川県・小田切栄一くん他多数）――ごめんなさいっ、そのとおりです!!

以上、コンプ編ソーサリアン班になりかわっての「ごめんなさい」でした。今後もミスがあったらビシバシ指摘してくださいね！

情報募集中!!

KEIKO組では『ソーサリアン』に関する情報を募集中です。隠れアイテムに隠しコマンド、はたまたSLEEPの作り方に、120種類もの「貫通」、「誘導」の特性を持つ魔法の作り方（できればノーマルの作り方と一緒に送って欲しいな♥ どんな特性を持っているか、使ってみての感想などもつけてくれるとウレシイ♥）、はては「究極の表ワザ」に関する情報エトセトラ……。とにかく『ソーサリアン』に関する情報なら何でもお待ちしています。ただし自力で見つけたのじゃなきゃダメよ♥（他誌に公開された情報を送ってもダメだからね！ 郵便代のムダなだけだぞ！）

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「KEIKO組」係

好評連載

How To Win

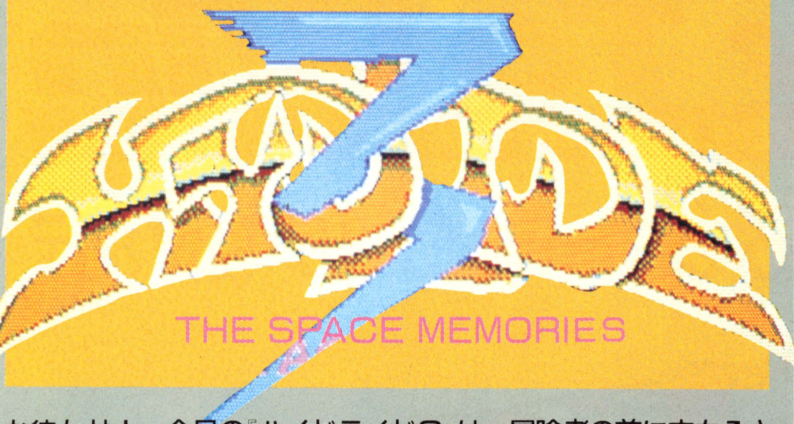
風薫る5月、新作ゲームを徹底解剖！

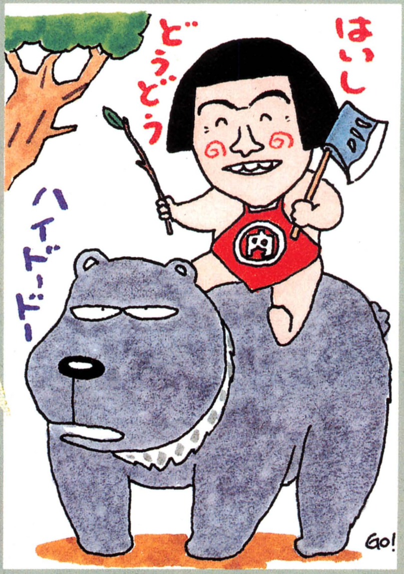
最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

●T&Eソフト☎052-773-7770●PC8801SRシリーズ、MSX、MSX2

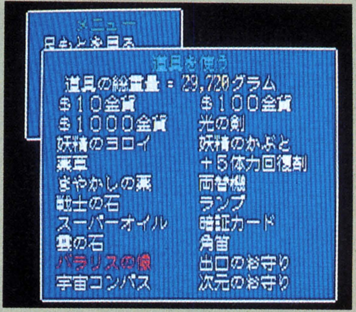


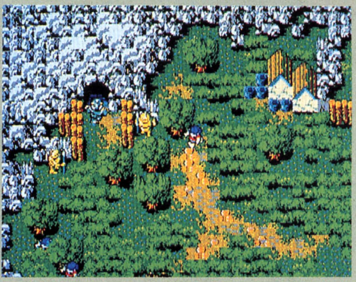


お待たせ！ 今月の『ハイドライド3』は、冒険者の前に立ちふさがる最後のナゾ“時のとびら”へいよいよ突入。これまで生き残ってきた歴戦の皆さん、用意はいいかな!? GO BATTLE！

ついに来た!!

最後のナゾ"時のとびら" 大公開パートⅠ





あの長く苦しい戦いの連続だった“封印された洞窟”の探索も終わり、ホッとひと息の今日この頃、冒険者の皆さん、いかがお過ごしですか。エッ!? 2年B組の××は洞窟内であえなく戦死!? うーむ、人ごととは思えない悲惨な話だ。ワタシにしても例のガイコツ騎士に追いかけられては「オレの悪運もいよいよつきたか」なんて、何度覚悟したことか。ま、とりあえず戦死した冒険者の皆さんのご冥福を祈って、生き残った我々は彼らのタメにも力強く最後のナゾへ迫ってみよう！

で、“時のとびら”の話だ。確か幻想の街で仕入れた情報の中に、いろいろとタメになるお話があったように思う。たとえば「時のとびらには闇の支配者が住む」とか「妖精達だけには闇の支配者が見える」とか——。ここへ行くためのアイテムとしては「バラリスの像」が必要だとの情報もあったが、もちろんこのアイテムはキミ達もクリアしているよね。さて、となると問題はたったひとつしかない。“時のとびら”はいったいどこにあるのか!? ということだ。探索はいよいよ大詰め、慎重の上にも慎重を期する意味でも、ここはひとつ幻想の街で情報を再確認する必要がありそうだ。ではひとまずお別れ、幻想の街へUターンだ！

母と子のハイドライド3人生相談❶

Q ボクのキャラは非常に強力、現在レベル25の英雄（前歴は強盗）です。“封印された洞窟”を探索する毎日ですが、どうしても納得できないことがあります。洞窟中くまなく探しまわっても「聖なる光」が見当たらないのです。これはバグではないか、と友人に相談しようにも、ここまで到達している仲間は誰もいないので話になりません。どうしてボクばかりがこんなヒドイめに会うのでしょう!?

A よくある話です。そう、誰もが己(おのれ)の罪深さに気づかず、ある時ふと考える。なぜワタシには聖なる光が来ないのでしょう、神さま!?——と。聖なる光に近づくためには、現在のアナタの精神力では不可能です。罪無きモンスター達を殺した罰は余りにも大きいものです、悔い改めなさい。そして改めて悪役のみを倒すことを誓って下さい。それでは、御国(みくに)に平安の訪れんことを。アーメン！



イラスト／中野豪

まずは… ここまでの道程をおさらいしよう！

前号までのあらすじ

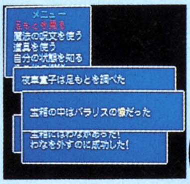
宇宙空間での激突も終わりを告げ、念願の幻想の街を訪れることができた夜車童子（ワタシのキャラです。変な名前でゴメン！）は、街の老人から意外な事実を聞きこんだ。この世界のどこかに“時のとびら”と言われる場所があり、そこにはフェアリーランドに破滅をもたらす闇の支配者が住むと言う。また“時のとびら”へ訪れるためにはバラリスの像が必要とのことであった。老人はそれだけ言うと息をひき取り――はしないんだよねえ、これが！ 世の中、そうドラマチックに話が進むわけでもない。でも、まあとりあえずはバラリスの像を手に入れて、幻想の街へ意気揚々とひき上げて来たってわけ。で、再び街のご老人と番兵の皆さんに再インタビュー。今度はアイテムもあることだし、“時のとびら”は身近に迫り、前に聞いたお話でも、グンと現実味を帯びて聞こえてくるぞ！



◀異次元世界の探索はホント、危険がいっぱい！ くれぐれも途中で行き倒れないよーに！

封印された洞窟

おなじみ“封印された洞窟”だ。妖精のヨロイと炎の剣はしっかり装備できたかな!? それと㊕印のバラリスの像は当然持っているよね！



▲バラリスの像を手に入れた瞬間、うれしかった！



▼この扉を開けるためには聖なる光を浴びる必要あり

幻想の街



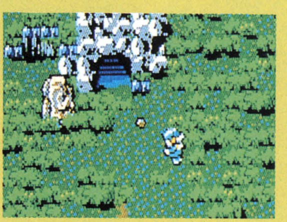


▲番兵との会話。“時のとびら”に入るアイテムはクリアしたが、そこから出るには!?

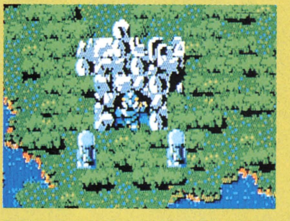
というわけで幻想の街。ここでの情報チェックは丹念に行おう。“時のとびら”の存在が急に身近なものに思えてくるはず。また、なお重大な秘密が街のどこかに隠されている!?

異次元空間 ウーム やっぱり怪しかったのか…

幻想の街での要点再チェックも終わり、ここは異次元空間だ。人面石とヘビースライムが我が物顔にのさばる危なーい世界だが、同時に探索を終了するためには欠かせない秘密が隠されている（と思うよ）所でもある。この世界の至るところに何やら廃墟のようなものがあり、その中の幾つかは出入口らしきものがあるのだ。うーむ、これは怪しい。元少年探偵団の血が騒ぐぞ（古いんだってば！）。でもその前にね……。



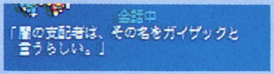
◀異次元世界のとある場所にて。これ見よがしに出入口が見えるが、中には…!?



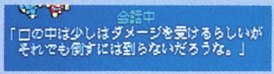
▶これはまた別の場所。勇ましく入るのはいいけれど、何か悪い予感がするぞ！

速報 エッ!? バラリスの像だけじゃダメ!?

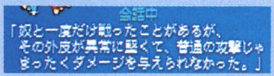
意気揚々とバラリスの像を手に幻想の街へ戻ってきたけど、どうやら話はそんなに単純じゃなかったのだ。確かに像は“時のとびら”へ至るための重要なアイテム。でもそれはあくまでも必要条件であって、探索を終了させるための十分な条件ではない。エッ!? 何ゴチャゴチャ言ってるんだ、だって!? でもなあ、右にあげた謎の人物との会話を見ると、“時のとびら”に行くには、もひとつ大きな秘密をクリアしなきゃいけないってことがわかるのさ！



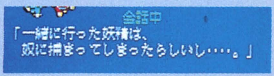
▲これは初耳。でも名前を知ったからといって、どーだっていうの!?



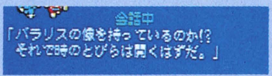
▲戦闘心得その２。では弱点はないのか。それとも武器次第かな!?



▲戦闘心得その１ですね。敗れたりとは言え、先輩の忠告に感謝！



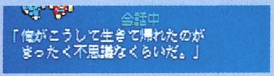
▲エエッ!? カ、カワイソウに。きっとひどい目に会っているよ！



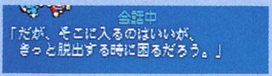
▲わかっている。でもバラリスの像をどーして知っているのか!?



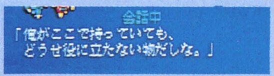
▲フンフン、なーるほど。これをワタシめに…!? もうけたぞ！



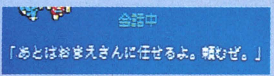
▲ホントにね。よっぽど辛い思いをしたんだろうね。仇は取るよ！



▲なるほどね。アナタのおっしゃることは道理。で、その後は…？



▲アナタとっても気前いい性格をしてらっしゃる。感謝いたします！

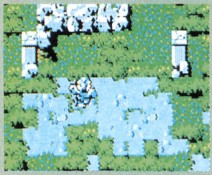


▲ＯＫ！ 妖精救出と打倒ガイザック！ ここは拙者にお任せあれ！

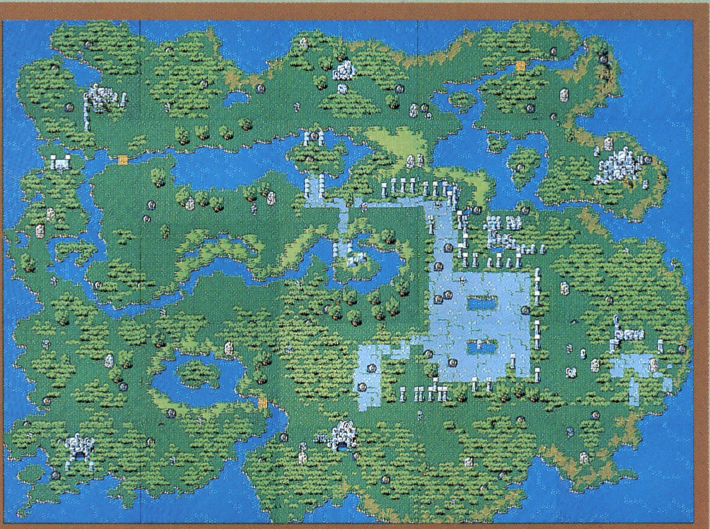
さて ここで問題ですっ!!

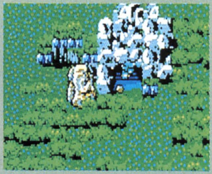
異次元空間

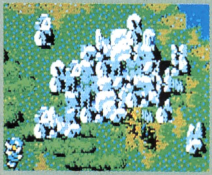

▲ここは前にも紹介した。墓地っていうと必ず何かが!?

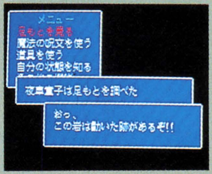

▲廃墟の石畳上にて。ここも怪しい気がするんだな


▲池の中に柱が1本。ちょっと変わった光景だけどね




▲人面石に襲われ、つい中へ。待ち受けるものは…!?


▲これも廃墟だね。今のところ敵はいないよ。ホッ!



▲オオッ! これは意味ありげなメッセージだよね!

さて、と。どうも話がいろいろとややこしくなってきた。さすがにもうジリジリしている人も多いはず。そこでここでは“時のとびら”へ至るための条件を確認してみよう。
①バラリスの像が必要
②ある謎のアイテムが必要(前ページを見よ)
以上だ。他にもいろいろとあるけれど、これは下の「チェックポイント」参照ってことでOKね。②については、これ以上は教えられない。でもまあ、ちょっとだけヒントを言えば、アイテムをくれる人は、フツーの小市民とは違うみたいだね! フッフッフ。

ということで、それでは“時のとびら”探索の旅へ出発だ! エエッ!? おやつはいくらまで、だって!? うー、あのねえ、これは遠足じゃないの! マジメな冒険旅行なんだからね。この異次元世界のどこかに“時のとびら”があるはずだ——という大胆な推理と仮説に基づいた壮挙なのだ。ま、一種の調査隊ってわけ。エッ!? それじゃ、まるで川口隊長だって!? し、失敬な!

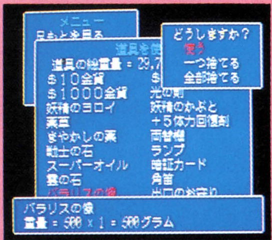
こんな危険な冒険をする川口隊長がどこにいますか!?

正解すると…ココへ行ける

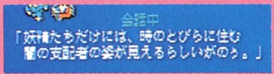
人面石やヘビースライムの魔手をくぐり抜け、とうとう怪しい地点を幾つかピックアップできた。さて、これからが難しいところ。うーむ、どこにしようかなあ!?

チェックポイント

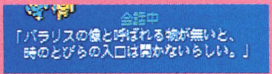
長かった冒険行も今や大詰め。今やキミの行く手に控えているのは、“時のとびら”のみとなった。でも、これがひと筋縄じゃいかないってことは、ハイド3の数々の謎をクリアしてきたベテラン冒険者のキミ達には痛いほど(!?)わかるはず。ワタシ思うに、プロのRPGゲーマーってのは、どちらかというとジックリ型。情報入手にいつでも真剣に取り組んでいる。それでは、と。左に見えますメッセージは、すべてが幻想の街で得られたもの。もう一度チェックして、次ページからの本番に備えて欲しい。OK!?



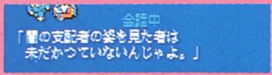
▲まあこれだけのアイテムがあれば、闇の支配者なんてメじゃない!?



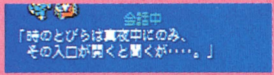
▲そのために前ページの元英雄も妖精を連れて行ったんだろうね!



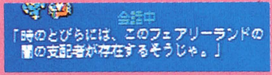
▲わかってますって! そんなに言うなら見せてやるよ、ホラ!



▲く、くどい! 姿を見るためには妖精の協力が必要なんだろう!?



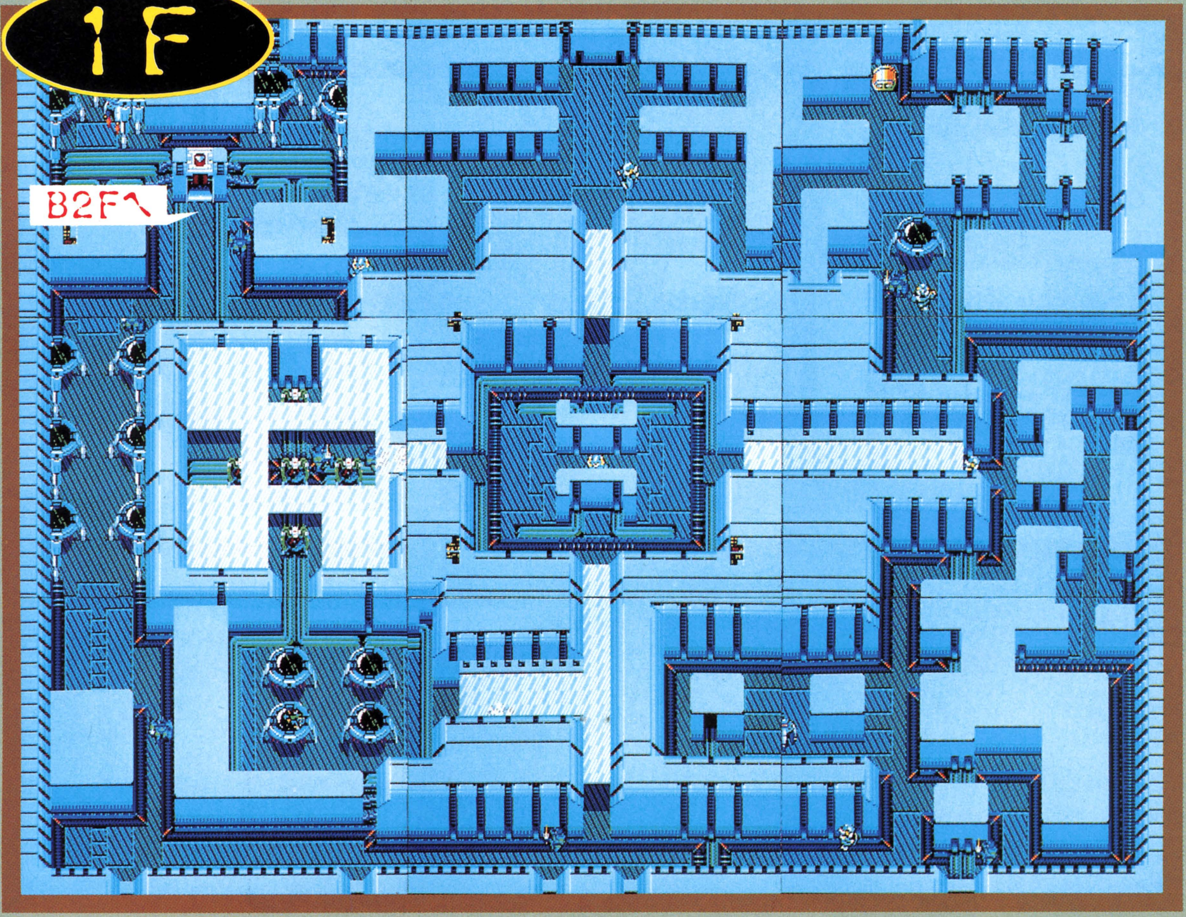
▲そうか。となると探索は夜になるのを待ってから!? 危険だなあ



▲何を今さらわかりきったことを。もうワンパターンは止めてよね!

時のとびら

数々の試練をくぐり抜け、ついに来た！ 時のとびらの１Ｆだ。ここでは最後の敵を倒すための㊕重要なアイテムが手に入る。でも浮かれすぎて、敵の反撃を喰わないよーに！

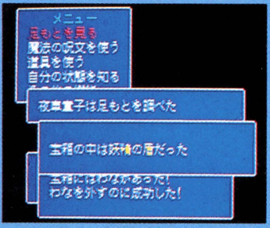


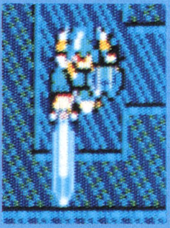
妖精の盾を手に入れ、これで最強の装備となった！

オオッ！ とうとう来たぞ、あこがれの(!?)「時のとびら」へ。それにしてもこの内装の美麗さ、とってもロでは言い表せない。フェアリーランドを陰であやつる闇の支配者が、きっと金とヒマにあかせて造りあげたんだろうね。以前この宮殿へ妖精とともに侵入した勇敢な冒険者がいた。でも彼の奮戦空しく妖精は捕えられ、戦いは敗北に終わってしまった…。うーむ、闇の支配者めぇ、許さん！ と決意も新たに宮殿を歩きまわると、さっそく宝箱。フッフッフ（い、いけない！ 性格がまた変わってしまう！）。オッ！ こ、これがウワサの妖精の盾か!? よーし、ヨロイ、盾、カブト、これで妖精づくしの出来上がり！ 早くも１Ｆでの主な目的を達成したぞ！ でも…この宮殿、いったい何階まであるんだろう？

やった "妖精の盾"だ！

妖精のアイテムNo.３は盾。これまでに使ってきた盾とは比べものにならない防御力を誇る。重量5000ｇはまあまあというところだが、最後の敵の猛攻に耐えるには必須の㊕アイテムだ！





コイツらが悪い！

悪の騎士



▶封印された洞窟では今ひとつ影の薄かった存在だが、ここでは立派なメインキャラ。オイ、良かったよな、オマエ。エッ!? 毎日がとっても充実しているって!?

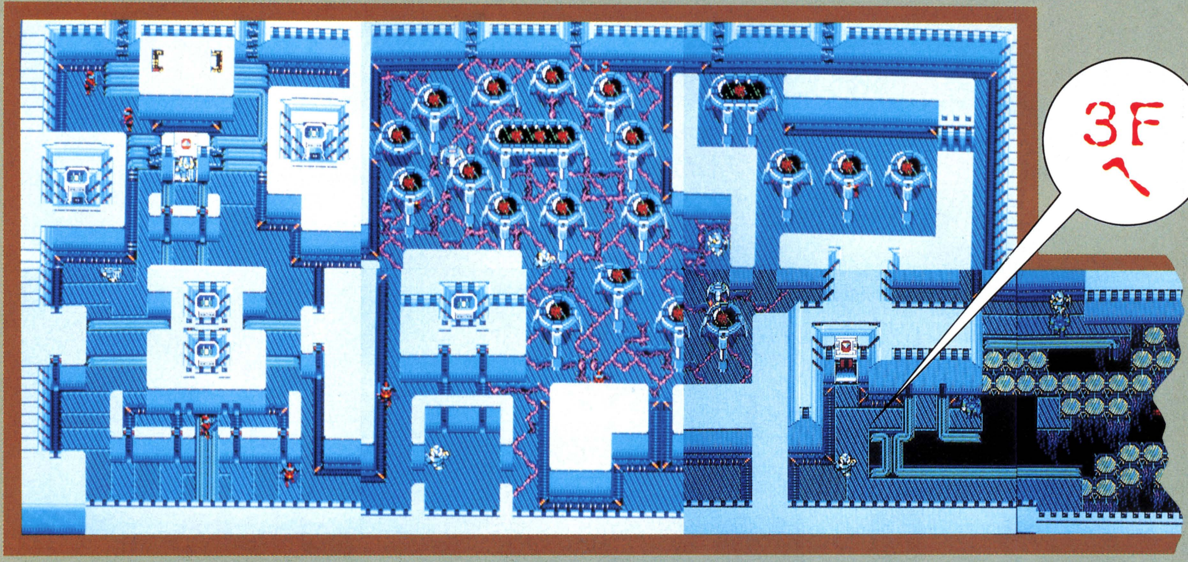
ビーコン



◀苦手キャラのひとつがこのビーコン。動きはさほど速くはないが、代わりに長射程の飛び道具を持つ。コイツには当分悩まされそう。でも人面石に比べれば可愛いものか!?

2F

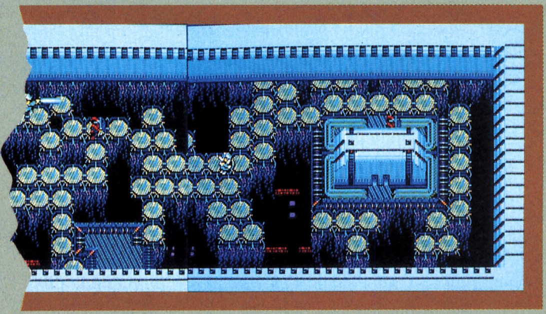
時のとびら2Fでは、特にこれといった目的はない。とはいえ、さすが闇の支配者の最後のトリデ。1Fの敵キャラはもちろん、新たに闇の戦士が加わって、日々是激戦の連続また連続!



な、なんということ! ココから落ちると一巻の終わり!

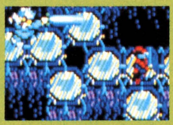
フッフッフッ、1Fでは妖精の盾を手に入れ、とうとうワタシも名実ともに最強の戦士。参考までにワタシの装備をあげておくと、妖精づくしのヨロイ、盾、カブト。手にする武器はライトセイバーじゃなかった光の剣。ま、炎の剣でもOKだけれど、これは趣味の問題。どちらの獲物も甲乙つけがたし。というわけで2Fの探索だ。相変らず内装は、すばらしいものだが、敵の皆さんは、と。オッ! いるいる。オヤ、アナタは新顔…オワッ! な、何て礼儀知らずなヤツだ、いきなり切りかかってくることはないでしょーに! エッ!? 拙者、闇の戦士と申すもの、ですって!? 時のとびらに踏み込む者は容赦はせぬ、だって!? フッ、それでワタシに刃向かおうってわけ? 甘い! こんな宮殿でヌクヌク暮らしていたヤツに、歴戦のワタシが倒せるわけはない! フーッ、口ほどにもない、さて3Fへの出入口は…エエッ!? 何、この橋のような通路は? 落ちたら確実に死ぬぞって!? うーむ、闇の支配者ってとっても性格悪し! 許さん!

▶この通路、何て言ったらいいのか——とっても性格が悪い道! 手すりがないので、行き過ぎると落ちて即戦死。敵と戦って死ぬのはいいけれど、これじゃたまりません!



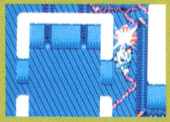
ココが要注意の難所だ!

2Fで要注意なのがまず毒針のワナ。ま、これは何を今さらって感じもあるが、もうひとつの通路、落ちたら死ぬので指使いには気をつけて!

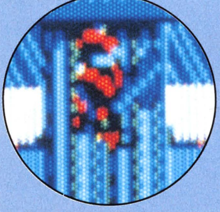


▲通路上での戦い。足を踏みはずさないよう冷や汗の連続なのだ!

▼ここには毒針が待っています。でも解毒の魔法があるもんね!

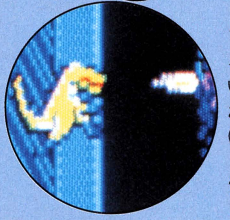


コイツらも強なのでヨロシク!



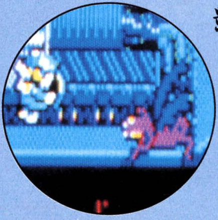
闇の戦士

◀2Fでお初にお目にかかったのがコイツ。赤と黒を基調として、なかなかスマートな悪役ぶり。で性格は? フフッ、ニヒルです、だって!



バクラス

◀こいつも2Fにはいないぞ。これからお目にかかる有望な(!?)悪役だ。スピードとフットワークが信条のテクニシャンタイプらしいね!



影の悪魔

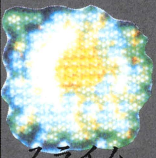
◀こいつは2Fにはいない。ニューフェースが不足したので、急きょスカウトしてきたのだ。実力の程はどうかって!? 言わぬが花よ、フッ

特別イベント

ハイドラ3モンスター名鑑①

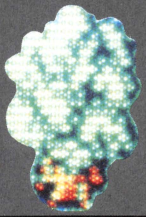
主役ばかりが脚光を浴びて、敵役はただ死にゆくのみ——なんて少々カワイソウ。敵キャラにだっていいところはあるんですって！

草原に生きる、けなげなヤツら



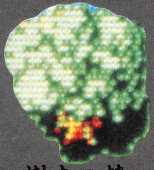
スライム

▲な、懐しいヤツだなあ！ 今でも相変わらず弱いかい!?



食人樹

◀初心者の頃はイジメられました。でも今はただの木と同じさ！



樹木の精

▲こいつにはあまり縁がなかった。善玉は印象が薄いもの！

暗い所を好むキケンなヤツら



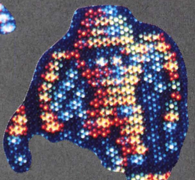
悪霊

▼悪霊との死闘は今でも生々しい思い出。とてもイヤな相手だ



浮遊霊

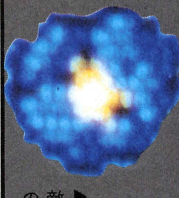
▲悪霊と似ているばっかりに随分とやっつけた。ゴメンね！



ゾンビ

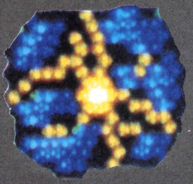
▼飛び道具もないし、こいつはいいカモだった。数は少ない

ハーベルの塔の居候たち



バルバル

◀塔の低層に巣食う悪役。コイツとは真剣に戦った。忘れられない敵キャラだ



エルガル

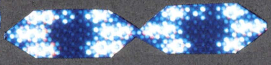
◀バルバルの強化版。四方に飛び散る電撃攻撃には随分と泣かされたぜ！



▶左にいるのはワタシ。敵とは言え、なかなか気のいいヤツだったなあ！

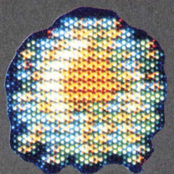


吸血鬼



ダークアイ

▲あたら能力がありながら、地味ィ〜ッな外見のお蔭でいまいちパッとしない気の毒なヤツ！



ジェリー

◀こいつは善玉。でも時々塔の通路を塞いでしまうイヤなヤツでもあった



吸血コウモリ

▲外見のわりにはおとなしい善玉。でも人の血を吸うのにどーしてイイ奴なの!?

めいっぱいSFしているメカメカしいヤツら



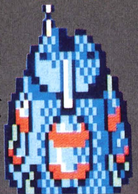
護衛ロボット

▲失われた宮殿1Fの敵。経験値を稼がせてもらってありがとう！



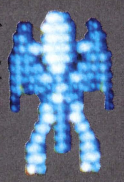
ディフェンサー

▼2Fの敵。こいつにも経験値を稼がせてもらった。かたじけない



自動攻撃装置

▲1ヵ所に留まり、飛び道具を使うやっかいな敵。逃げるにしかず！



ガルバ

▼宮殿と宇宙で世話になった。実力はまあフツーといったところか



ビーコン

▼フーッ、コイツは今でも好きになれない。長射程の飛び道具使い



グバ

▲見かけこそヒョーキンだが実力は——やっぱり弱い方だったなあ！

闇の支配者は一体どこにいるのか……
"時のとびら"の冒険はまだまだ続く……以下待て、次号!!

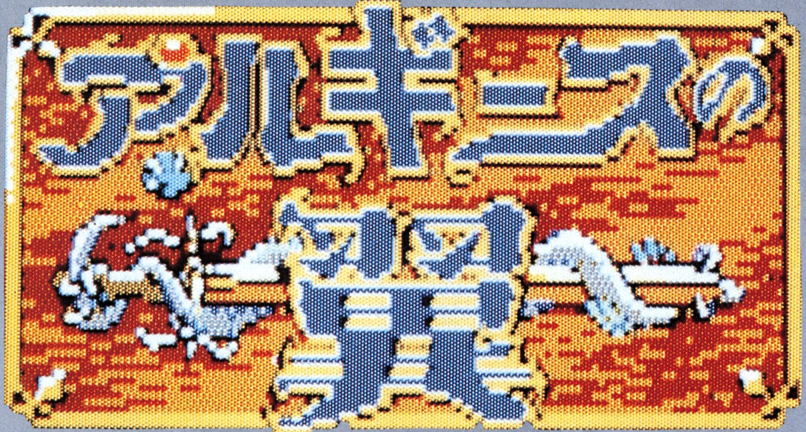
さて、今月の特集、いかがだったかな。フェアリーランドの諸悪の根源、闇の支配者をめざしての正義感あふれる冒険行——うーん、100パーセント ARPG してるって感じで最高！ 思えばこれが青春っていうもの——なんて多少トチ狂ってはいるものの、ラストバトルはもうすぐだ！ でもとりあえずの目的は宮殿内のどこかに捕われている妖精の救出。彼女がいなければ、闇の支配者はその姿を現さないので要注意だ。それでは、体にだけは気をつけて、来月もめいっぱい冒険してみよう！

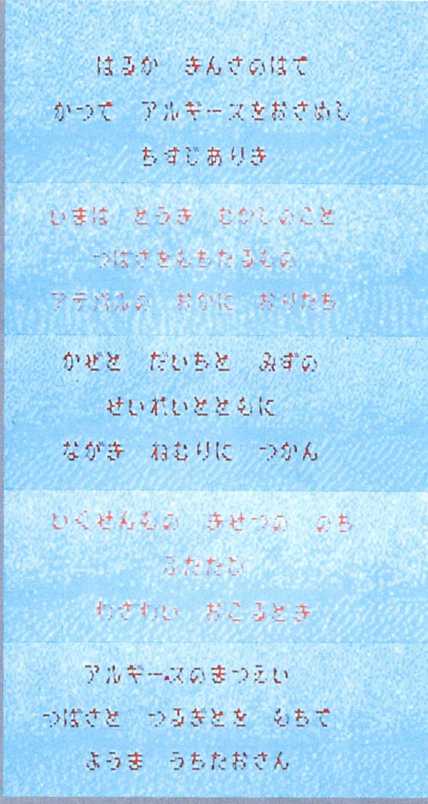


◀というわけで、これがワタシのキャラ。次回もヨロシク！

How To Win

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724●PC9800,8801SRシリーズ/7800円





工画堂スタジオの新作ゲーム『アルギースの翼』は、前作の宇宙を舞台とした超能力戦とはうってかわって、剣と魔法の世界を舞台としたファンタジーロールプレイングゲームだ。だからって、『覇邪の封印』のパート2と考えてもらっては困るぜ!!

それではさっそくゲームの世界へと招待しよう!!

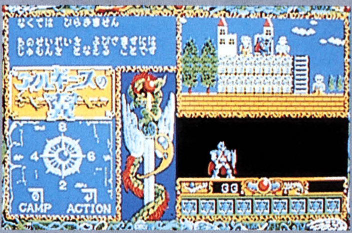
王子は平和のために旅立った!

どーも！『サイキック・ウォー』ではいちばん最後で大ボケをしてしまい、敵人工惑星基地とともに宇宙のもくずと消えさったハズのサイキック・ソルジャー、ウォルフです（ははは……）。今月から始まる『アルギースの翼』のHow To Winでは、アルギース王国の第23代王の息子（つまり王子）ウォルフとして、アルギースの平和のために闘うぜっ!!

まず最初にストーリーを紹介しよう。

──宇宙のかなた、第５銀河星団のとある星にアルギース王国はあった。平和が数百年にわたって続いた王国だったが、紀元578年、第23代の王が統治していた時代にそれは破られた。はるか昔に山間僻地（へきち）へと追いやられていた妖獣が、村や町に姿を現すようになったのだ。妖獣はたちまちのうちにアルギース城へと迫り、ある日の総攻撃で、ついに城は廃墟（はいきょ）と化してしまった。両親を殺されてしまった第23代の王子は、妖獣を退治してもとの平和を取りもどすべく、ある町で旅立ちの準備をすすめていた──。

と、こんな事情なんだけど、ここで首をヒネらざるを得ないのが妖獣に起こった異変だ。妖獣自体は昔から地上に数多く生息していたし、いままではアルギースの祖と民の間に培（つちか）われた「愛と団結」の力で山間僻地へと追いやることが可能だったのだ。ところがやつらはしだいに大胆に姿を見せるようになり、ついには統率されているかのごとく大挙して城を攻めてきたのだ。確かに平和な時代が永く続き、人々の心から「愛と団結」の力がうすれてきたのは事実だろう。しかしあの妖獣の知能の高さはただごとではない。これは……、妖獣に指導者たるべき頭目が誕生したと見るべきだろう!!

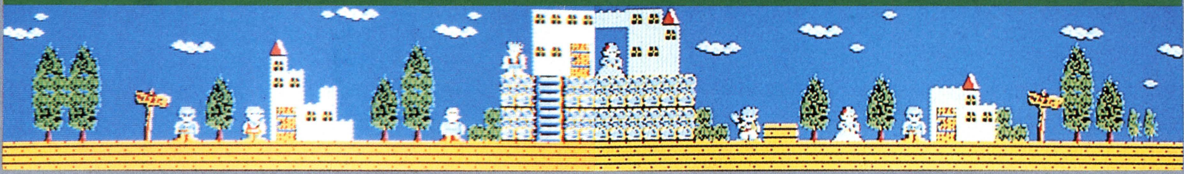


▲このゲームでは、なによりもまず情報を集めることが重要。行ける町にはすべて行き、町の住人全員から話を聞くことだ

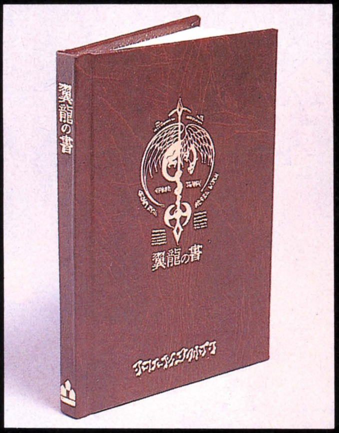
そんなワケで敵本拠地へ向けていざ出発っ！…と思ったのだけど、どこにそんなものがあるのか全然知らなかったし、１歩外へ出た所で妖獣と出会ってしまったからもう大変！　幸いいちばん下っ端の妖獣らしく、レベルの低い王子でもなんとか勝てたのでひと安心。とはいえダメージもそれなりに受けちゃったから、すぐさま町へと逃げ帰ってきたのだ。よく考えてみればア

ここがスタート地点の町だ

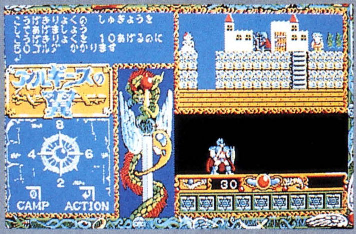
町はすべて、このように断面図で表示される。この町にはケガを治したりセーブしたりできる宿屋や、よく利用することになる薬売り、あまり利用したくない死後の復活をしてくれる司祭などがいる。広さは町によって異なる。



『翼龍の書』を活用すべし



このゲームには『翼龍の書』という古文書が付いてくる。これはアルギース王家に代々伝わるもので、さまざまな情報が記されているのだ。地上のマップや各精霊についての知識、そして妖獣に関する知識など。中でもアルギース1世の時代から伝わるという「刻まれし言葉」を解読した部分は、このゲーム中の重要そうな所でいくつか出てくる壁画（壁に文字が「刻まれて」いるのだ）から情報を得るのに必要不可欠。つまり『翼龍の書』なくしてアルギースを救うことはできないのだ!!



▲功撃力を上げる修業をしてくれる人。お金はかかるが、ぜひとも修業にはげんで欲しい。トキルの町以外にも修業できる所がある

イテムも情報も、まだな〜んにも持ってなかったんだよね（あいかわらずの大ボケぶりである）。とりあえず宿屋でケガを治し、薬売りから薬を買った（値段は宿が5ゴルダ、薬が10ゴルダ。こまめに宿に通ったほうが〇（マル））。そして町の人からの情報収集。

「この町の北に鷹匠（たかしょう）の町があります」──ふんふん今度そこに行ってみよう

「東の地への道は地の精霊が閉ざしたということです」──おっ、重要そうな情報じゃない。

「アルギースの血筋に神の祝福のあらんことを」──ありがとね！

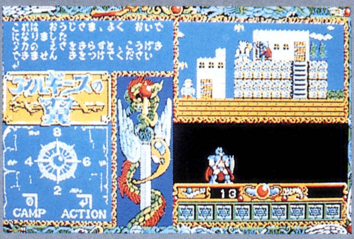
こんなふうにひと通り話を聞いたら、鷹匠の町を目指す。途中で2度ばかり妖獣と出会うも、これを退け、町に到着。ここには「戦いにお役立てください」と鷹をくれる人がいた。鷹を手に入れると戦闘時に「鷹を飛ばす」ってコマンドが使えるようになるんだ。ただし1度飛ばすのにエサ(20ゴルダ)が1つ必要だから、お金にそう余裕もない今は使わずにすませたいな……。また、この町でも重要な情報が聞けたゾ！「烈地（れっち）の杖（つえ）」というアイテムを使うと東の地へ行けるようになるんだって！

次に訪れた町には、攻撃力を増やす修業をしてくれる人がいた。50ゴルダは痛いけど、使う薬の量を減らすためにも何度も修業すべきだな、うん。この町では地の精霊のいどころも聞くことができたから、さっそく彼に会いに行くことにしよ〜っと！

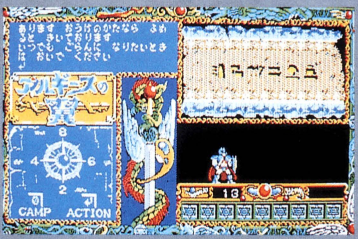
と、そんなときにレベルアップ！修業して増やした攻撃力と相まって、1匹倒すたびに薬を飲む必要はなくなった。これで金銭的にも助かるし、心おきなく遠出もできるようになったんだ。なんせいままでは、薬の残りを確かめつつ、「妖獣よ出てくるなっ！」って祈りながらの旅だったもんね。このゲームではいろんな場所を「調べる」必要があるから、強い敵がよく出てくる場所を調べようと思っても、死ぬのが怖くてなかなか近づけなかったのだ。もっともあとでわかったことだけど、死んでもすぐにスタート地点の町で復活できたのだ（ただしお金はゼロになっちゃうけど）。

途中でアルギースの地にある4つ目の町を見つけた。ん？　よく見るととなりにあるのは、今や妖獣の棲み家となったアルギース城じゃないか!!　中に入ろうにもカギがないのでやむなく引き返したけど、あらためて妖獣どもを倒すことを誓った王子であった。

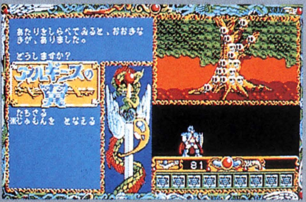
ようやく地の精霊が出るという大木の前へと到着。そこで『翼龍の書』に書かれていた呪文をとなえると……ジャーン！　出ました!!　彼は「烈地の杖」をくれると「東の地へと行き、水の精霊を呼び起こせ」と告げると消え去っていった。え？　杖をどこでどう使うのか教えてくれないの!?



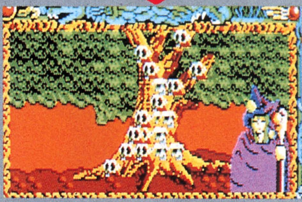
▲エサを買わないことには全然役に立たないのだ



▲『翼龍の書』がないと何のことやら……



◀あたりを調べてみると、大きな木があった



◀呪文をとなえると画面が光り、地の精霊が出現したぞ！

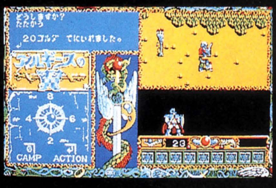
戦闘だっ!!



◀戦闘シーンはアニメーションするのだ



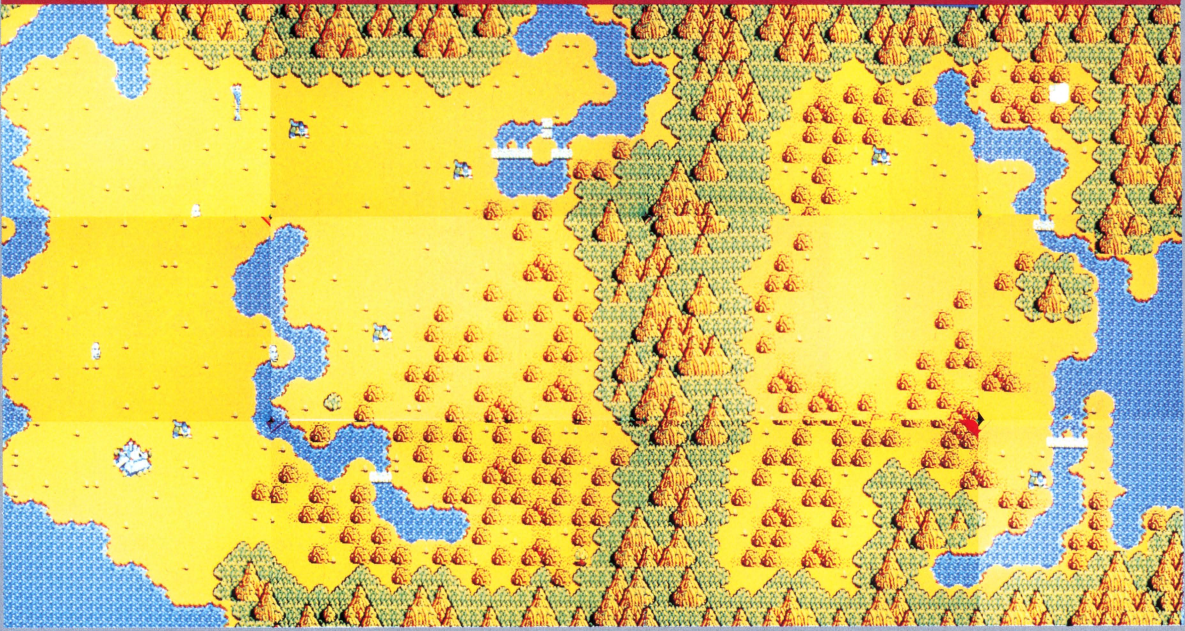
◀ウォルフ、妖獣なんかに負けるなよ！



◀勝つとこのようにいくらかのお金が手に入る

アルギース&東の地マップ

今月の舞台となるアルギースと東の地のマップ。こうして見るとけっこうせまく感じるものだ。アルギースの中央、川の右側にあるのがスタート地点の町。



水の精霊はどこにいるのかな？

所かわって、ここは東の地。えっ？どうやってこっちへ来たかって？　決まってんでしょ、杖を使ったの！（え、そんなこと聞いてない？）アハハ、意地悪しないで教えると、アルギースと東の地とを分断すべくデーンとそびえ立つ山々があるでしょ。あのあたりを調べると……、下の写真のような場所が見つかるんだ。そこで「烈地の杖」を使ってやると東の地への道が現れるってしくみなのだ。

さてさて、この東の地には２つの町がある。そこで得られた情報をいままでに得た情報とともに並べてみると、

①水の精霊は、今は枯れている「聖なる泉」に水が湧くとき現れる。

②「聖なるつぼ」は枯れた泉をよみがえらせる。

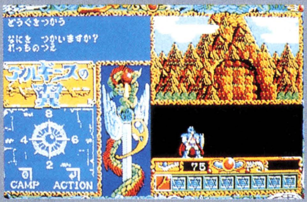
③水の精霊のほこらに「聖なるつぼ」はある。

と、こうなる。つまり水の精霊に会うには「聖なるつぼ」を見つける必要があるってことだね。へっへっへ、実はもう「聖なるつぼ」は持っているのだ。東の地に来て歩きまわってたときに偶然水の精霊のほこらを見つけちゃったんだよね。いかにもって所にあるからわりとすぐ見つかると思うよ！

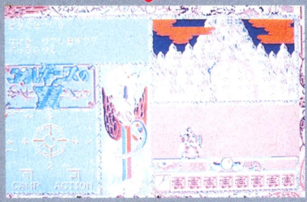
もちろん「聖なる泉」も発見ズミ。さっそく泉をよみがえらせに行こうか！

ボクの前に現れた水の精霊はアルギースに起こったことを水のにごりですべて知っていると言い「水晶の玉」をくれた。「水晶の玉」とは、前に行ったときは入れなかったアルギースにある「冥(めい)の塔」の扉を開けるアイテムだ。「冥の塔」といえば、「黒き龍の鍵」があるって話を聞いたことがあったっけ。なんでもその鍵は「奔流神(ほんりゅうしん)」が守っているとかいないとか……。

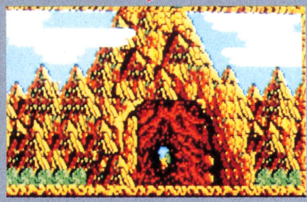
水の精霊は、「分かれていでしアルギースの血筋を求めよ」と言って消え去った。アルギースの血筋だって!?　両親亡き今、ボク以外にアルギースの血をひく者がいるのかしら？　アルギースの民がまだ天上界で暮らしていたという昔は、王家には代々双子が生まれたらしいが……まさか!?



◀「道具を使う」コマンドで杖を使ってみよう



◀画面がこのようにフラッシュし、山にある扉が……



◀ご覧のとおり。これで東の地へ行けるようになったぞ！



▲「聖なるつぼ」を使うと泉がよみがえった！



▲あんまり見たくない画面だよね

いざ、デカキャラ退治に出発！

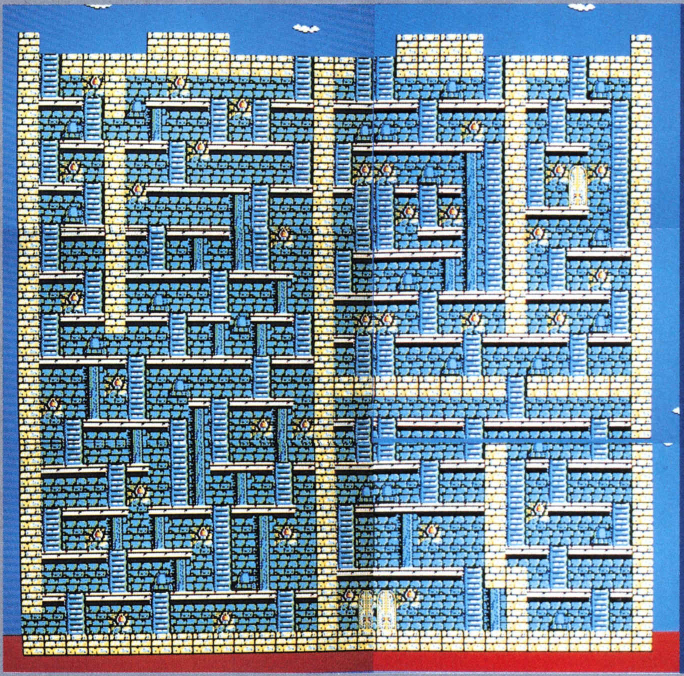
再び「烈地の杖」を使ってアルギースに帰ってきた。初めて「烈地の杖」を使ったころから比べると、我ながらだいぶ成長したと思う。東の地に住んでいる妖獣が強いぶん、連中との戦闘を数多くこなしたこちらにもそれ相応の経験値が入り、レベルアップにつながったのだろう。アルギースで、さらには東の地で修業したかいがあった……などとしみじみとしている場合じゃないっ。「冥の塔」攻略にあたり、薬や鷹のエサを早いとこ仕入れてこないと。

それはそうと東の地にある町で売っていた「大ワシの武具」っていったいどんな物なんだろう？ 鷹につけられるのかなぁ？ （もっとも5000ゴルダもするので買うに買えないんだけれどね）強そうな武器（？）だから、早くお金をためて買ってみたいな。

準備ができたところで「冥の塔」へと向かう。ゲーム開始時にてまどった下っぱ妖獣（名前はワウ）が襲ってきたが、ほとんど無傷で倒してやった。ボクってホントに強くなったんだな！（おいおい、それはもういいって!!）「冥の塔」に着いたので「水晶の玉」を使って扉を開ける。そして中へ入ってみたら、出てくるわ、出てくるわ、見たことのない妖獣が数歩と歩かないうちにつぎつぎと襲ってきたゾ！ まぁ、こちらの体調が万全なら互角、もしくはそれ以上に闘えるので（危なくなったらすぐ逃げちゃえばいいし）あわてて引き返すってことはしなかったけど、これはもう、うっとうしさとの勝負だね。

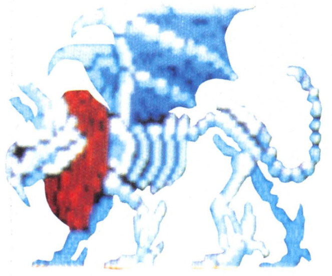
10回ほどの勝利と、10回ほどの「逃げる」の末に、とうとうあやしい部屋を見つけた。中にいたのは予想どおりのデカキャラ「奔流神」！ 剣をうち振り、鷹を飛ばして、この闘いにからくも勝った僕は、「黒き龍の鍵」を手に入れたんだ！

冥の塔マップ



塔も町と同じく断面図で表される。右半分に行くには、1度屋上を通らないと行けないぞ！

奔流神（ほんりゅうしん）登場！





▲デカキャラだからって不死身なワケじゃない（確かに強いけど）。レベルを上げ、攻撃力を上げ、万全の体調でのぞめば必らず倒せるのだ！

今月の成果

『アルギースの翼』に登場するアイテムはいずれも、手に入れてからすぐに使うことが多い。ゲームが進まなくなったと思ったら、アイテムが足らないのかもしれない。もう一度情報を聞いてまわり、取りこぼしがないか確かめよう。



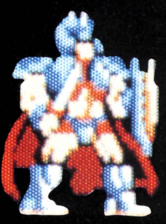
烈地の杖：地の精霊からもらえる。この杖がないことには東の地へ行けないので必ず手に入れよう。ただ始めて間もなくはレベルアップに専念し、使うのはそれらからでいい。

黒き龍の鍵：天空界が閉じられたとき、妖獣軍団から三種の宝物を守るために建立された守護三神の1体、奔流神が守っている。アルギース城の地下へ行くのに使うのだ。

聖なるつぼ：マノト川のほとりにあるといわれる水の精霊のほこらにある。このつぼには枯れた泉をよみがえらせるという力が宿っており、聖なる泉をよみがえらせて水の精霊に会うためには、必要不可欠なものだ。

水晶の玉：東の地に眠っているという水の精霊から手に入れることができる。アルギースにある「冥の塔」の扉を開けられる唯一のアイテムで、他のアイテム同様、これがないとゲームを終わらせることができない。

続きは次号を待て！





広大なマップの空に陸に、各国の最精鋭が激戦を展開する。『SUPER大戦略』は、8ビット版大戦略ユーザーの夢をかなえてくれる大戦略シリーズとどめの一作だ！

秋葉原の
SLG小劇場



ども！　SLG界のプリンス、秋葉原大佐ですう！　今月は、ついに出た！『SUPER大戦略』の誌上プレイをファンの皆さんにお見せしちゃうのだ。フッフッフ、もー今から腕が鳴ってしょーがないのじゃ。そりでは、と。「激闘！　アキバ部隊」とくとご覧あれ！

8ビット版大戦略のとどめの一作！

大戦略シリーズ中、最新作ということで、『SUPER大戦略』には、これまでの8ビット版大戦略の限界を打ち破ったいくつかの新機軸が盛り込まれている。その主な特徴を挙げると——

①プレイヤーは最大4ヵ国まで担当できるようになった

②戦場マップは64×64ヘクスと、これまでの大戦略シリーズ中最大

③ユニット・兵器の種類が大幅に増加。用意された12の生産体系の他、エディタ機能によって、ユーザーが生産体系を新しく作ることも可能。

①、②はこれまでの8ビット版大戦略をプレイした人なら、そのバージョンアップぶりに目を見張るはず。98版と比べてみても、処理速度、グラフィック等、いささかも見劣りがしない。

また③については、これこそ『SUPER大戦略』の最大の目玉。アメリカ（陸・空軍と海軍海兵隊の2種類あり）、ソ連、西ドイツといった代表的な兵器生産体系の他に、スウェーデン、中国といったマイナー（!?）なレベルまで兵器数121種類、生産体系12をサポート。それぞれに個性あるお国柄ゆえ、たとえ同じシナリオをプレイしたとしても、ユーザーはそれぞれの国に応じた戦略・戦術を考えていかなければならないだろう。また、それでも飽き足らない人のためには、ユーザー専用の兵器生産体系をつくることも可能だ。イーグルがあって、レオパルド2があって——などというイイ事づくめのユーザー軍が、マップ狭しと暴れまわる日も近い。

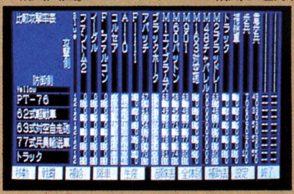
それでは、とりあえずは入門編として、「Diana Island」の誌上プレイ、しっかり楽しんでいってくれ！



▲25本のマップはショートシナリオが多い



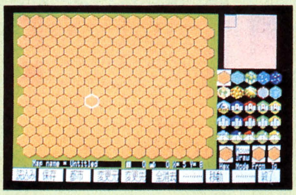
▲戦闘画面。フルスクリーンの戦闘が迫力！



▲比較攻撃率表。勝利のために役立てよう！

ご存知マップ・エディタだ！

これは大戦略ユーザーには説明の必要はないことかもしれないが、『SUPER大戦略』にはマップ・エディタ機能がついている。このモードでユーザーは自分だけのオリジナルなシナリオを作成することができる。また、『大戦略'88』用につくられたマップを読み込んで再度保存し直すことで、『SUPER大戦略』でも使用できるので乞う御期待だ。



新機軸！ 生産タイプ編集

全部で12ある生産タイプの他にも、ユーティリティとしてユーザーが生産タイプを自分でつくることもできる。操作は簡単、121種類ある兵器の中から任意の兵器を選んで行けばOK。最強の混成兵団の登場、となるわけだ。とはいえそれじゃ苦労のしがいがないというキミは、二線級の兵器のみで固めてみるのもオモシロイだろう。



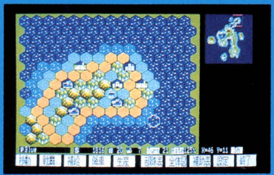
　イラスト／盛本康成

南下、前進、そして撃滅せよ！

「Island Campaign」ばかりでは能がないというので、今回は入門用として「Diana Island」を選んでみた。3カ国モードとは言え、比較的クセが少ない地形に、戦場が限られているショート・シナリオ志向が選んだ理由だ。ただし敵の一方は宿敵ソ連の打撃力に優れた軍団。また、もう一方は大戦略シナリオ初登場、未知数の多い中国軍。味方はアメリカ陸・空軍の利点を生かしたすみやかな南下が必要！

BLUE（アメリカ陸・空軍）

今回はやや安全策をということで、味方はアメリカ1を選択。陸では安定した攻撃力を誇るM1E1や、M901装甲車、空ではイーグルが安心感を与えてくれる。作戦としては、対空火力が貧弱な中国軍を航空ユニットで抑えつつ、地上軍主力をREDへ投入する。YELLOW、REDが島中央へ拡がる機先を制してすみやかに南下しよう！



▲BLUEの本拠地。M1E1が強そう



▲兵器体系。12あるタイプ中最強だろう！

YELOW（中国軍）

島の南西に位置するYELLOWは、中央部からは最も離れた不利な立場だ。が、逆に言えば序盤より他の2国に比べて、戦力の温存がはかりやすい。中国軍の装備はアメリカ・ソ連に比べて問題にならないが、ひとつだけ注意しなければならないのは特徴として、兵器が安いこと。次々と繰り出される新たなユニットに味方も相当てこずりそうだ。



▲YELLOWの首都は南東の最深部だ



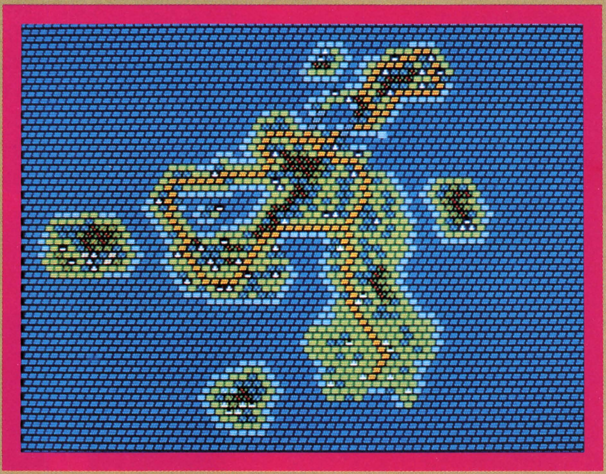
▲兵器の安さに注目！　質より量か!?

ここが注目の場所①

島西部方面よりREDをめざす狭隘部。味方の主な進撃路となるが、地形上、ここに防衛拠点をつくられると戦いは苦しいものになるだろう。早めの制圧を！



▲敵REDの攻守の要がこの地帯



ここが注目の場所②

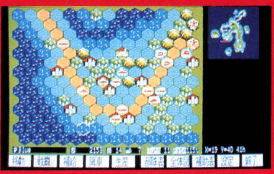
YELLOWより島中央へ臨む地点。この地点から後退すると戦線が広くなり、2正面で戦う味方は不利になる。強力な航空兵器で敵進出を抑えていこう！



▲YELLOW阻止の防衛陣だ！

RED（ソビエト軍）

南東にはファンお馴染みのソ連軍だ。アメリカと並ぶ東側の雄だけあって、優れた兵器が多く、攻守にバランスが取れている。特に、シルカ、ゲッコー、ゴーフルなどの対空兵器は味方の航空機の大敵。またT-72、T-64などの戦車・装甲車とは一進一退の激戦を繰り広げることになるだろう。地上軍を集中させて、早いうちに始末したい相手だ！



▲RED本拠地。侵入路は2本しかない



▲対空火器が豊富。またAFVも強力だ！

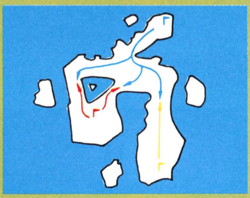
作戦マップ解説

このシナリオでのポイントは、序盤から中盤にかけてのYELLOWの動向にある。つまり、島北部に位置する味方は、REDと戦いながらどの地点でYELLOWの進出を阻止できるか——ということだ。今回のプレイでは幸いなことに（!?）中国軍が相手となったので航空兵力の有効活用が可能となり、比較的楽な2正面作戦を展開できた。が、仮にYELLOWを西ドイツ、フランスといった攻撃力のある編成にしてみたら——と、敵生産タイプにより〝IF〞は数多く残る。

とはいえ、基本戦略としては、味方首都より近いREDを叩くのが最もオーソドックスな戦略。後は上に述べた〝IF〞を考慮しながら、どのように2正面作戦をしのぎ、勝利していくか——ということだ。では、そろそろGO BATTLE！　戦いに出発だ！

死闘！ 秋葉原大佐のバトル報告

1.秋葉部隊全軍出動！



○月×日未明——。けたたましい電話のベルの音が秋葉原大佐の司令室兼寝室に響きわたった。「せ、戦争じゃ！」青くなった大佐は全軍の緊急出動を命令、5分後にはM901の装甲部隊が南下を開始した。戦前より練られていた作戦計画によれば、第1段階として、島中央部を制圧、その後部隊を徐々に増強し、決戦兵力が整ったところで、宿敵REDを葬り去ろうというもの。しばらく後、大佐は自らブラッドレーに乗車、主戦場となるべき島中央へ向かった。情報では味方の先発部隊がT-64と接触、地形を利用した奇襲により勝利を収めたらしい。また敵YELLOWの人民兵はREDに対して大規模な空挺作戦を実施。派手好みの大佐は味方にも空挺作戦の指示を出しかけた。が、部下に辛うじて押しとどめられ、渡されたのは『遠すぎた橋』のビデオフィルム。



▲予想よりも早いターンに中央部を制圧。YELLOW阻止に備える



▲島西部の侵入ルート。この道をたどればRED本拠地は目前にある！



▲人民兵の果敢な空挺作戦。しかし数ターン後には一掃されてしまった



▲ハボックにつかまった味方M901。全滅に近い打撃を受けてしまった

生産タイプVol.1—日本

一流、とまではいかないが、ほぼ一流に近く、攻守ともにバランスのいい兵器が配備されている。中でもイーグルや対空車輛として87式対空砲、81式対空ミサイルは最新鋭。空での戦いはかなり有利なものになるだろう。地上では主力戦車として74式、対戦車用AFVとして60式無反動砲があり、それぞれ優秀な兵器と言えるが、難点もまた幾つかある。攻撃ヘリ（ヒューイコブラ）がやや旧式なことと、兵員輸送車の戦闘能力が低いことだ。



▲やはりイーグルが安心感を与える。AFVも充実。少し誇らしい気分!?

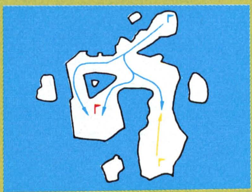
生産タイプVol.2—イスラエル

クフィル、メルカバなど空・陸の主力に国産の兵器が採用されているが、同時にアメリカなどからも優秀な兵器が採用され、比較的弱点が少ない生産タイプと言える。とはいえ、大きな欠点がひとつだけある。エリート兵しかいないために歩兵の生産はコスト高（通常の歩兵の2倍）となり、都市の占領には慎重な計画を要する点だ。この点、今回のプレイに登場した中国（人民兵）、ソ連（動員兵あり）とは異なり、人口の少ない少数精鋭のお国柄がうかがわれる。



▲エリート兵の価格は下手なAFVよりも高い。慎重に使っていこう！

2.宿敵RED占領！



YELLOW人民兵の英雄的な奮戦にも関わらず、空挺作戦は失敗。一方、元より打撃力に富んだ味方は地上兵力の8割をRED正面に投入した。ここで大佐は重大なミスを犯した。対空火器の不足から、敵攻撃ヘリの活躍を許してしまったのだ。遮蔽物の無い道路上を進撃していたM901の3個部隊が一瞬のうちに消えた。が、大勢動かず、味方は着々とRED領内に満ちていった。敵首都を守る動員兵がやがて降伏。戦いは終わった。

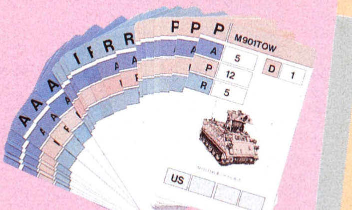


▲敵首都を包囲する形でBLUEが満ちている。陥落は間近か!?



▲とどめの一撃。敵REDの首都を占領して第1段階の作戦は終了した

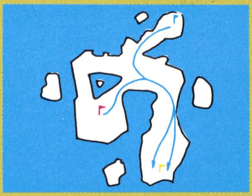
これがウワサのカード版大戦略なのだ！



▲大戦略カード。これは文句なしにオススメだ！

『SUPER大戦略』にはもうひとつのお楽しみがついてくる！ その名も「大戦略カード」、文字通り大戦略をカードゲームでやってしまおうというのがコレ。作者は本誌執筆者であり、ゲームデザイナーとしても有名なクロちゃんこと黒田幸弘氏。同氏いわく、「誰もが大戦略に親しめるよう、ゲームシステムはシンプルに、そして展開は奥が深く」したとのこと。プレイしてみた第一印象はまさにその通りで、大勢でワイワイ楽しむにはうってつけのファミリーゲーム感覚の「もうひとつの大戦略」でした！

3.秋葉原かく戦えり!



東部戦線では、中央への進出を図るYELLOWに対し、味方アパッチが効果的な打撃を与えていた。敵の63式対空自走砲は、戦前恐れていた程の攻撃力を持たず、コルセア、A-10が現れるに伴って、敵はいたずらに装甲車輌の残骸を増やしていった。なおも強引に戦線を突破しようと図る敵前面に、対RED戦に従っていた地上軍主力が戦線に登場、数ターンのうちに敵首都を臨む地点に到達した。大佐が総攻撃の指令を降すやいなや、敵首都は降伏。「Diana Island」の戦いはBLUEの圧勝に終わった。ブラッドレーの車中から降りた大佐は、記者の質問に答え、勝因はYELLOWの装備があまりに貧弱であったこと、と語る。実力が未知数であった中国軍は張り子のトラにすぎない——と強気発言の大佐であった——。

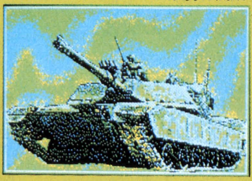
あまりの結果オーライに記者団の間ではヒンシュクのざわめきが起こった。秋葉原こそ張り子のカバだ、と。



▲増強された味方が敵を圧倒しつつある。このすぐあとに大攻勢を開始



▲執拗な抵抗を続ける人民兵をものともせず、敵首都へ大挙して迫った



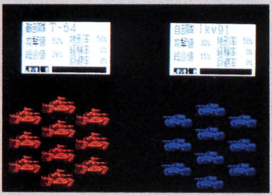
▲戦闘に勝利するとこの画面を見ることができる。それまではガンバレ!

もうひとつのDiana Islandなのだ!

というワケで、「Diana Island」リプレイ。第1戦の成功に気を良くした秋葉原大佐、今度は自国をスウェーデン軍にしてゲーム開始。対する敵はソ連とイスラエル。15分経過…。30分…ややっ! 秋葉原の顔面が紅潮している! 見ると島中央への展開は思うように進まず、T-64が味方を圧迫。秋葉原いわく、「えーい! Ikv91が弱いんだよう!」とのこと。何でもアメリカのM901と同じように考えていたが、さにあらず。Ikv91は大損害を被って、中央制圧の出鼻をくじかれたようだ。これはならじと急きょS-タンクの生産を始めたが、高価なAFVゆえ、序盤では1ターンに1ユニットだけ…。エッ!? 戦いはどうなったって!? うーむ、本人に直接聞いて下さい(茶)。



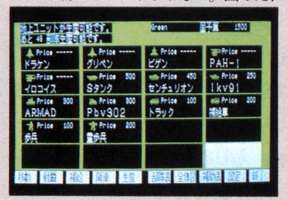
▲緒戦、スウェーデン軍の進撃。この時はまだ自信満々の秋葉原大佐であった



▲T-64と激突。味方Ikv91はさっぱりの出来。大佐青ざめ、次に赤くなった



▲今のところS-タンクも到着せず、T-64に勝てるユニットがない。困った!



▲それにしても…緒戦で装甲車が非力なのは痛い。S-タンクは高いしなあ…!?

生産タイプVol.3—西ドイツ

NATOの要とも言うべき西ドイツ軍の主な特徴は、レオパルドに代表される攻撃力ある地上軍にある。空軍の水準はやや落ちるものの、ゲパルト、ローランド2などの対空兵器は強力な対空攻撃力を誇る。初心者にも勧められる国。



▲レオパルド戦車が何と言っても西ドイツ軍の誇り。世界最強の戦車だ

生産タイプVol.4—フランス

西ドイツとは対照的に、フランスの主力戦車AMX-30はやや旧式。陸軍力での不利は否めないだろう。が、ミラージュシリーズに代表される空軍力はかなりの戦闘力を持ち、イギリスとともに西ヨーロッパの空の守りを担っている。

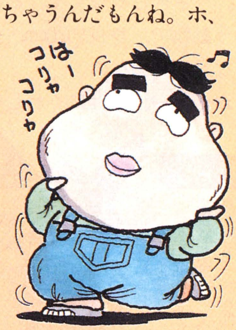


▲地上軍ユニットはいまひとつ知名度が低いが、空軍は有名だよね!

講評

フッフッフッ、ヤマトの諸君、秋葉原帝国へようこそ(古いナァ)。今回のシナリオはボクの戦略の才がモノを言って、35ターンで大勝利じゃ! いずれはSLG劇場の方にも侵略を開始して、名実ともに帝国をうち建てちゃうんだもんね。ホ、ホイ!? 上のコラムは何だ、だって!? どーせ途中で放り出したんだろうって!? ど、どーしてその秘密を!? えーい!

ということで(立ち直りが早い!)今月はこれでサヨナラじゃ。来月もヨロシク、なのじゃ!



How To Win

●マイクロキャビン ☎0593-51-6482 ●PC88SRシリーズ、PC98、MSX2／7800円



美少女コンビのHow To Win第2弾！　今回チャレンジするのは、ファンタジック・アドベンチャー『セイレーン』よ。主人公プリルが幼い頃に生き別れた妹を探す冒険の旅をお手伝いしま～す♥♥

AVG GALS

愛はセイレーンを救う？

えりか　ん？　バリケードが歩いてくる！　闘争本能を刺激されるなー。

編　ひえー、ごかんべんを。えりかさんのキックよけだったのに…。

はるか　あら、お仕事ですか？

編　ええ、これ、『セイレーン』。メルヘンチック・アドベンチャーです。

えりか　メルヘン？　やだー！

はるか　(妙に静かに)えりかさん…。

えりか　(ドキッ！)はいっ！

編　えりかさん好みの戦闘シーンもたっぷりありますよ。

えりか　おーし！　なら、のった！

妹探して三千里ついに手がかり発見！

えりか　おい、はるか、変なうさぎがいるぜ。

はるか　こらこら、聞こえるじゃないの。あれが、この物語の主人公のプリルよ。うさぎじゃなくて、とびねずみという動物で、身長約20cm、長い耳と大きな足が特徴なの。

えりか　へー、やけにくわしいじゃん。

はるか　「見る プリル」でバッチリ情報を仕入れたもん。

えりか　へ、さいでっか。じゃ、あいさつしとこうよ。(プリルに)ちわー。

プリル　あれ？　ボクには、人間の言葉はわからないはずなのに。

はるか　わたしたちは特別よ。あなたの冒険の助っ人をしにきたの。

えりか　強ーい味方だぜ！　戦いになったら、わたしにまかしときっ。

プリル　はあ？　まあ、よろしく。

えりか　じゃあ、行こうぜ。

はるか　えりか、ちょっと待って。なんだか、このあたりが怪しいわ。

えりか　そんなこと言って、いちいち探してたんじゃ、日が暮れるぜ。わたしゃ、先に行くよ。

はるか　えりかー！　あーん、もう、行っちゃった。

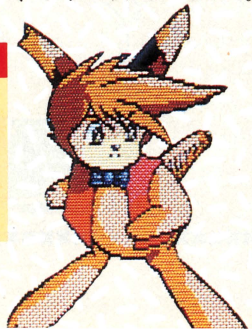
プリル　なんか、あわただしい人ですねー。(まわりを見回して)あれ、動物たちの石像がこんなところにあるぞ。

はるか　ずいぶん、よくできた石像ね。ん？　なにか、光ってるわ。

プリル　あっ！　これは妹のクリスが持っているはずの、ペンダントだ。

はるか　まあ！　このあたりにクリスがいる証拠だわ。この森の住人を探して、聞いてみましょう。

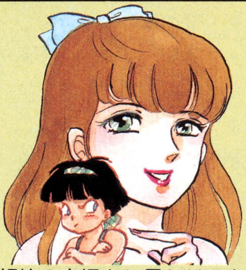
(で、森を歩き始めたら、大木の前にえりかがいたの)



プリル

この物語の主人公。正義感が強く、大の冒険好き。妹を探して、旅をしている。

頭脳派・八島はるか



相棒の立場から言わせてもらえば、はるかって、そーと一大ボケなやつだ。あるゲームではわざわざ隠し扉を見つけてワナにはまったり、注意深いんだか不注意なんだか、けっこう笑える話が多いんだ。でも、怒らせるとコワイぞー。

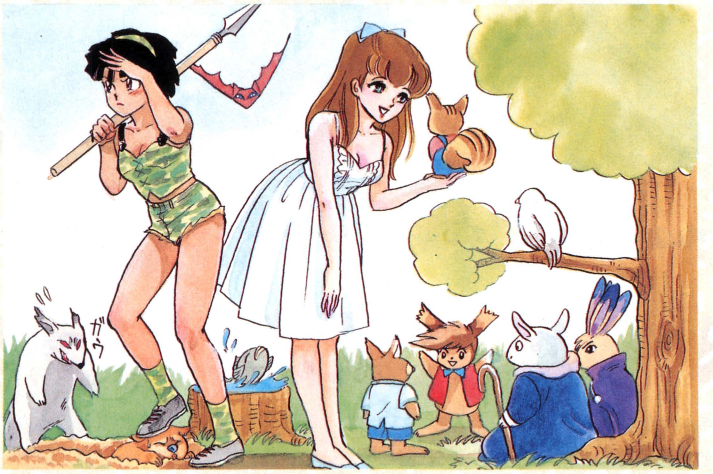
体力派・北川えりか



えりかは勝手なことを言ってるけどねー、こっちはほんと、えりかには苦労してるんだから。後先考えないで突っ込んで行くからすぐワナにはまるし。いくら戦闘したいからって、敵を探して歩かれちゃ、こっちが迷惑よ、まったく。

イラスト／大坂尚子

森で得るものは、とっても多いのだ



はるか　こっちは、さっそく手がかりを見つけたわよ。えりかのほうは、なにか、収穫あった？
えりか　この大木から話聞こうとしたのに、ぐっすり寝てて、起きないんだよー。役に立たねえな。こういうのをうどの大木っていうんだよ。根元からぶったぎるか。
はるか　あなたって人はメルヘンの心がないのね。
えりか　ふん！
はるか　何回も声かけてみたの？
えりか　へ？
はるか　傾向と対策というものを考えたら？　ここは、「マイクロ・キャビン」の世界よ。ということは、しつこさが大切。同じことを何回も繰り返していれば、道が開けるものなのよ。
プリル　(突然叫びはじめる)おーい、クリス〜。
(さすがに大木も目覚めちゃった。そして話してくれたのが昨夜の事件。魔王パズルがここセイレーンの征服を目的に、動物たちを石像に変え、クリスをさらったんですって。)
えりか　ふふふ、倒すべき敵の存在がはっきりしたね。こうでなくっちゃ。
はるか　(はしゃぐえりかを横目で見つつ)戦闘のことしか考えてないのね。ま、なんとかとハサミは使いようね。
えりか　ん？　なんか言った？
はるか　ううん。(あわてて、話をそらす)もっと、森を探しましょ。
(それから、森を隅々まで歩きまわったんだけど…)

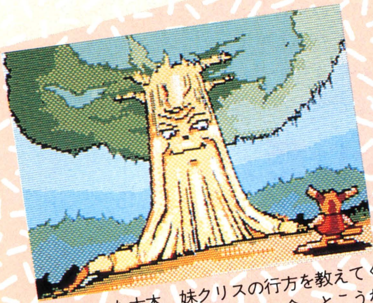
▼哀れ、妹クリスは捕らわれの身。早く助けてあげて



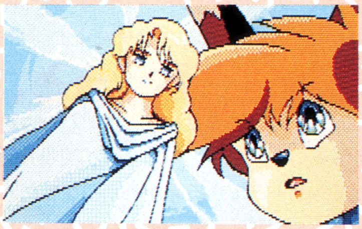
えりか　これで、ひと通り歩きまわったはずだぜ。だのに、森から抜ける道が全然見つからないじゃんか！　どうなってんだ。
はるか　でも、いっぱい収穫があったじゃない。カエルに、キツツキ、四つ耳ウサギ、ヤマアラシ、ビーバーにも会ったし。
えりか　まあ、武器が2つも手に入ったしな。
プリル　でも、あの四つ耳ウサギのポトムとかいう奴、話の途中でいきなり、行っちゃって…。
はるか　あら、ウワサをすれば…。
(再びポトムが現れ、気になる話を残して行ったんです。その後、突然ペンダントが光り、プリルは天に飛ばされ、セイレイさんに、ごたいめーん)
えりか　おーい、プリル、あの美女から、何、もらったんだい？
プリル　鏡ですけど、使い方は自分で見つけなさいって。
えりか　ケチなやつ。
はるか　そんなことを言ってるとバチが…、あら、プリルに当っちゃった。
(プリルったら雲を踏みはずしちゃった。でも、助っ人が現れてくれました)

ここのみんなに会わなきゃ、先には進めないんだよ

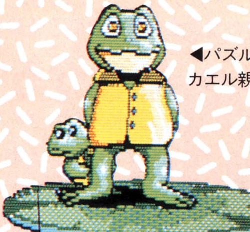
ここに並ぶのが、前半で大事な情報やアイテムをくれる仲間たちなのよ。困っている動物さんがいた時にはちゃんと助けてあげてね。きっと、いいこと、あるわ。



▲年老いた大木。妹クリスの行方を教えてくれる大事な存在だから、最初に会っとこうね

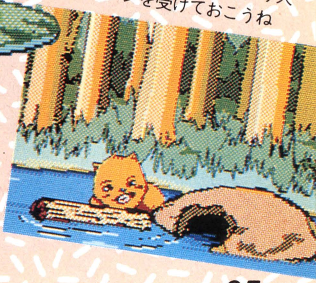


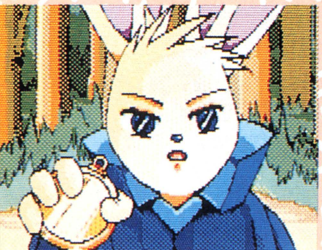
▲天上界の住人セイレイさん。この人がくれるアイテムは使い方が謎なんだ



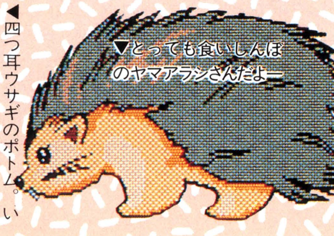
◀パズルの魔手をなんとか逃れたカエル親子。恐怖の体験を聞こう

▼お忙しそうなビーバーさん。この人からは、剣の作り方という大事なレッスンを受けておこうね

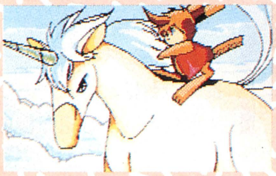




◀四つ耳ウサギのポトム。いつもあわただしいやつなんだ



▼とっても食いしんぼのヤマアラシさんだよ—



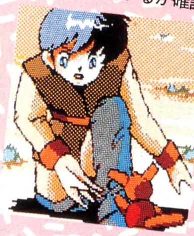
▲雲から落ちたプリルを助けてくれるユニコーン。彼がくれる武器は最強だけど、使える時が限られてるの

後半の重要登場人物(?)をご紹介しよう

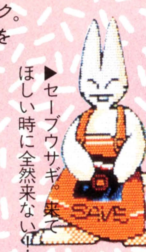


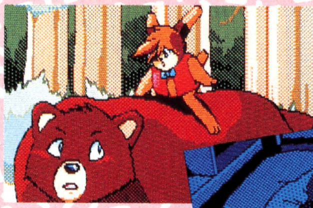
▲最初は敵として登場するモグラ。すぐ味方になって、バッチリ助けてくれる

▼この物語に登場する数少ない人間のひとり、ラトク。武器を持っているか確認を



▶セーブウサギ。来てほしい時に全然来ない！





▲コブラから救ってくれるクマ。広一い背中に乗れば、楽ちんさ



◀夢見る少女。実は最重要人物なのです

▲大水柱越えを手伝ってくれるサケ。もうお年



手ごわい敵や、大試練が待っていた！

えりか　また、強力な武器が手に入ったね。だけど、ちっとも敵が出て来ないじゃないか。㊖の奴、嘘ついたな。
プリル　（ブツブツ言うえりかにはかまわず）また、行き止まりだなー。
（結局、ウロウロ、キョトキョトしてたら、いきなり、地面に穴が開いて地底に落ちちゃった）
えりか　飛んだり落ちたり、まったく、とうとつな移動の多いゲームやなー。
はるか　でも、今度は敵のワナ臭いわねー。
えりか　む、敵の気配！
（地面が盛り上がり、モグラが現れたんだけど…）
えりか　なんじゃ、今のは。あんな弱い敵って、ありかよ。がっかりだぜ。
はるか　あのモグラさん、ほんとは良い人（？）なんじゃない。おみやげまで置いていってくれたし。
えりか　ふん、わたしゃ、戦うためにここへ来たんだぜ。つまらん。おーい、敵はいないのかー。
はるか　敵を探して歩くというのも、珍しい人ね。これは、ＲＰＧじゃないんだけどなー。
えりか　でも再度敵の登場だぜ。
はるか　きゃっ、サソリ！　今度は強そう。
（プリルは相手をじっくり調べ、剣を選んで戦ったけど、たちまち、サソリに刺されちゃった）
はるか　プリル、早く、さっきモグラにもらった薬で…。
（どうにかプリルはサソリを倒せました。さらに、トカゲにも襲われたけど、まあ、戦い方は、えりかのコラムを読んでね）
プリル　もう、ずいぶん歩いたんだし、出口は近いと思うのになー。
えりか　さすが３連戦は疲れるなー。だいたい、こういう暗いところにいると、イライラしてくるぜ、もう。わわー!!!
はるか　キャッ！　そんな大声で怒鳴られたら、鼓膜が破けるわよ。
プリル　おおーい！
はるか　やだ、プリルまで。
（ところが叫んだのは正解だったみたい。地面が急に盛り上がったのよ。でそこを見たら、なんとうれしい味方が登場。無事、地底からの脱出に成功しちゃった）
えりか　おお、ひさしぶりの太陽のもと、森林浴でもしようか。
はるか　えりか、のんびりしてる時間はないのよ。プリルの肩には、このセイレーンの運命がかかってるんだから。今だって、キツネさんの誘いにのせられて、よけいな寄り道をしたばっかりじゃない。
えりか　余裕のないやつ。メルヘンの心がないのは、どっちだか…。
はるか　あっ、りす発見！
（ここで、このあたりにもパズルの魔手が及んでいることが聞けました）
はるか　（ブツブツと）ふーん、だんだん、敵の本拠地に迫ってきたかな。と、すると…。
えりか　おい、はるか、今度はどっちへ行くんだ？
はるか　えっ、今、どっちから来たん

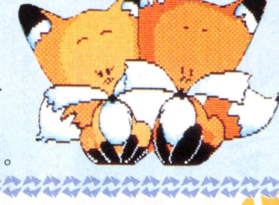


はるかから情報、「ちょっと、いい話」

読者のみなさんに、ここだけの耳寄りな情報をいろいろ教えちゃいまーす。

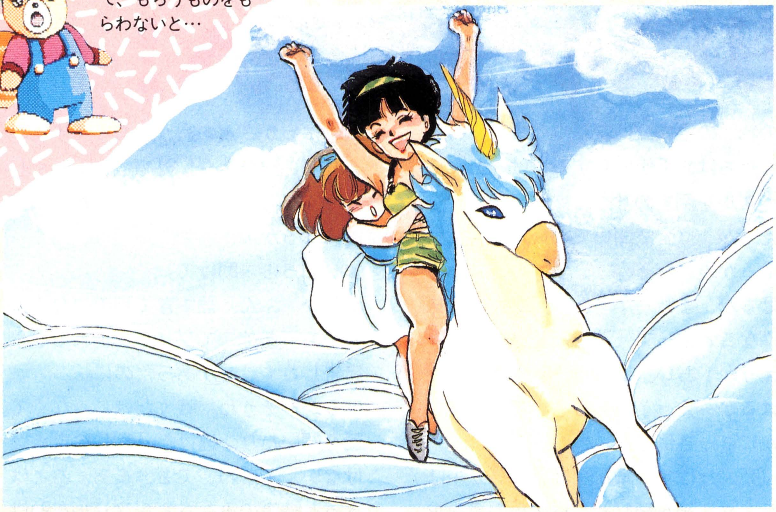
このゲームはとってもセーブできる時が少ないから、最初からのやり直しで、「1度聞いた情報をまた読むのは、めんどうだ」という人もいるでしょ。そういう時は、シフトキーとスペースキーを一緒に押すと、長ーい会話もあっという間よ。

隠れキャラも紹介しちゃお。動物の国のイバラの前などで「見る　まわり」を15～20回繰り返してみて。なんと『メイプルタウン物語』というアニメのキャラに会えるの！　懐しの「は～りい、ふおっくす」には、キツネの指差すほうへ行けばＯＫ。



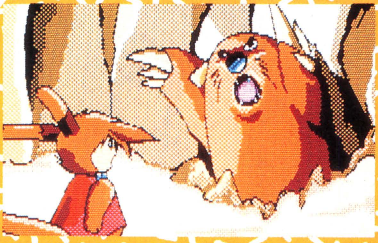


◀リスには2度会って、もらうものをもらわないと…



だっけ？
えりか　ええー、知らないよー。あんた、方向感覚の良いのが、自慢でしょ。
はるか　ええと、たしか、こっちよ。
えりか　ほんとかなー、なんか同じところへ戻ってきたような…。ほら、また、りすに会っちゃったじゃないか！　はるかのドジ！
（プリルは、わたしたちの内輪もめにはかまわず、しっかりと、りすと話して、アイテムを手に入れました）
はるか　ほら、同じところに2度来たら、良いことあったじゃない。
えりか　（あきれている）さようで。
はるか　そうよ、実はこの後戻りも計画的に考えて…。
えりか　（もう、聞いていない）おっ、また石像が…。
（その動物さんは石像化の途中だったの。そして、プリルに形見として、すばらしい剣の材料をくれたんです）
えりか　かわいそうに。生きながら、石像になっていくって、どんな気分なんだろう。ちくしょう。魔王め、絶対にわたしがこの手で倒してやる！
（と、えりかは怒りまくってたけど、この後現れたコブラを倒すことはできなかったわ。ビンを投げつけて逃げるのがせいいっぱいだったもの。テンにも苦労させられて、ようやく森を抜けたら、難関大水柱が待っていたの）
えりか　羽根もないのに、どうやって、こんなところを越えりゃあいいんだ？
はるか　まずはじっくり観察しましょ。
えりか　見るだけで、解決するかね？
（プリルはなにを考えているのか、ブツブツひとり言。そしたら、それを聞きつけてサケが出てきました）
えりか　おい、こんなおじいさんに、あの大水柱が越えられるのか？　あー、沈んだー。どうすんだよー。
（あせったけど、鏡をしつこく使ったら、助けの手が現れ、無事、岸へ。）
えりか　岸に上がったら、また行き止まりであせったね。でも強引に進む意志の力、これだよな、プリル。
はるか　プリルは聞いてないわよ。さっき会った人間の少年ラトクと話すのに忙しいもん。
えりか　頭来るよなー。あのふたり、ほとんどしゃべりっぱなしじゃん。プリルってば、わたしたちに言わなかった妹クリスと別れた事情まで話してるんだもん。武器を持ってるかなんて確認もして、頼りにしてる様子だし。ん、あっ！　ギャー！
はるか　なに？　なーんだ、犬か。
（犬に猫、ハト…みんなから情報を集めたら、敵陣への道案内人バクのおじさんに会うことができました）

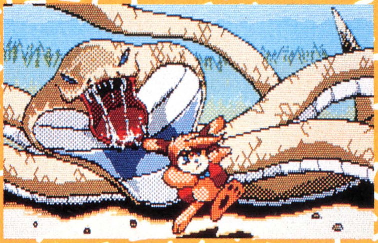
えりかの突撃ワンポイント・アドバイス



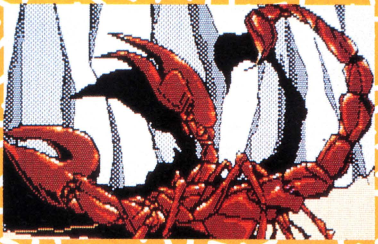
▲憎めない顔したもぐら。こーゆーヤツは軽くかわいがってやるだけ。武器なんかいらないさっ



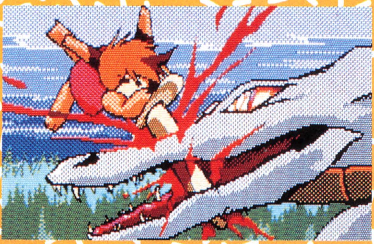
まるごとメルヘンの『セイレーン』にも戦闘はある。ポイントは武器だぜ。



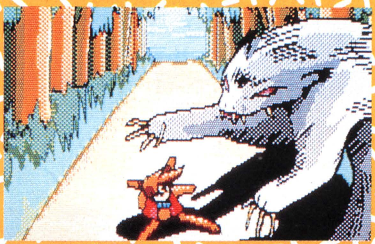
▲かなり手ごわいコブラ。でも誰かが形見にくれたあの武器は、使わないでおこう。何とかなるさ



▲硬いカラを持つサソリ。鋭くとがった武器でブスリ。ほら、あの食いしん坊がくれただろ



▲「あたしはトカゲが嫌いなんだよっ」、と叫んで柔らかいお肌にぐさり。あっけない武器で片づく



▲小ボスのテン、登場。こいつに効くのは、石のように硬い武器だ。相手をよく見て弱点を探せ

いよいよ魔王パズルとの対決へ！

えりか　ショックー。なによ、ここセイレーンって…。

はるか　えりか、これからやる人のためにあんまりしゃべりすぎちゃダメよ。

えりか　だけどさー、ブツブツ。

はるか　ひとりでブツブツ言ってなさい。みんなに置いてかれるわよ。

えりか　はーい。

はるか　めずらしく素直じゃない。

えりか　うん。

はるか　不気味ねえ。そうか、魔王と戦いたいから、おとなしくしてるのね。

えりか　そう、また、この前の『ウイングマン・スペシャル』みたいに、㊁に良いとこで邪魔されたくないからね、静かにエンディングまで進もうってわけよ。

はるか　えりか、わかってるの？　この物語の主人公はプリルなのよ。わたしたちはお手伝いをするだけ。だから、パズルを倒すのは…。

えりか　（全然聞いてない）あれ、ポトムが現れたぞ。

はるか　また一？　あら、なんか意味深なこと言って、消えたわね。

えりか　おい、はるか、幽霊だ！

はるか　えっ？　あっ！　あれはたしかにさっき倒した…。

（死んだはずの敵が登場！　プリルはラトクに後を頼むと、パズルの姿を求めて、階段を駈け上がっていったの）

えりか　この扉の向うにパズルがいるんだな。

プリル　おーい、パズル！

（プリルの声に答えるように扉が開きました）

えりか　よーし、行くぞ！

はるか　（えりかの肩をつかんで）だめよ、ここからはプリルの戦いよ。わたしたちが口をはさんじゃいけないわ。

えりか　えー！　やだ、やだ、やだ。なんのためにここまで来たんだよー。

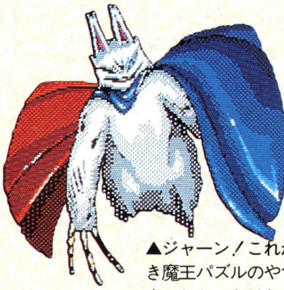
㊁　はるかさんの言うとおりですよ。

えりか　出たなー、㊁め。こんちくしょう、パズルのかわりに、わたしの標的になるか？

㊁　わっ！　助けて。

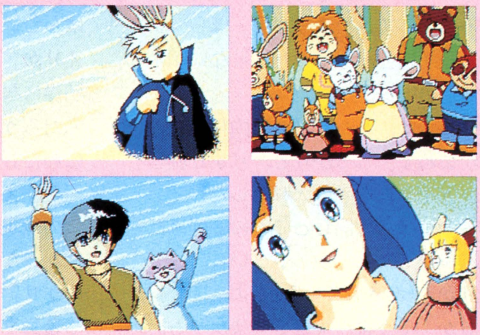
えりか　ふん、弱すぎて相手にならん。あーあ、あそこでプリルと別れるなら、忠告しとくことがあったのに…。

はるか　そうね。戦うだけじゃなくて、話を聞いたり、逃げたりもしなきゃいけない、とかね。でも、まあ、あとはきっと読者のみなさんがプリルを助けてくれるわね。ね！



▲ジャーン！これが憎き魔王パズルのやつだ。生かしちゃおけねー

やったね！　お楽しみのエンディングだよ

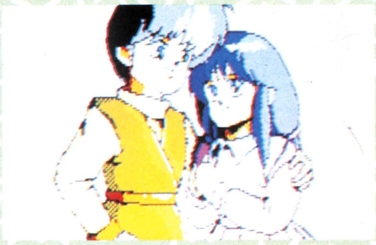


わーお！　なんと、ここで未使用グラフィックス大公開だ！

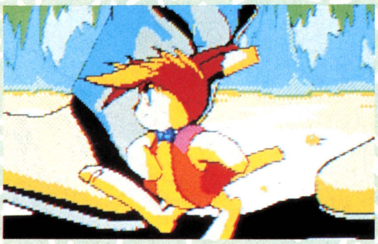
ここにのせた写真は、一部なの。ほんとはプリルの表情のアニメなんかもあったのよ。容量の問題で入れられなかったそうだけど、もったいな〜い。もうすぐMSX2版も発売されるからみんなでチャレンジしましょ。



▲えいやっ！　上着を脱ぎ捨てて、プリルが向かっていく相手は…？ あいつかな、こいつかな？



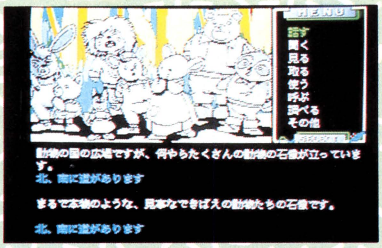
▲あらま、ラトクったら…。似合いのカップルかな？



▲キャハッハ！　ラトクと歩くプリルって、ちびー。こんな歩幅じゃ大変。素直に肩に乗せてもらえば？



▲美しき夕焼け。ん？　朝焼けかしら。ラストシーンに入るはずだったのかな？



▲ＭＳＸ2の画面。グラフィックの質も変わってないけど、漢字まじりの文にも注目してね！

ロードス島戦記 II

Record of Lodoss War II

D&D® 誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕



episode XII レッド・ドラゴン

『D&D®』の実際のプレイをそっくりそのまま誌上再現する大好評連載の第12回。
　ロードス島の覇権をめざすアシュラムと、正義の代表者カシューの果てしなき一騎討ちの行方は？　はたまたリーダーを失った冒険者たちの運命は？　火竜山の戦いは、さらに激しく続いていくのである!!

星になったオルソンに代わり、パーン登場！

DM　さあて、今回も盛り上がるぞ〜。名人対達人の勝負は相変わらず続いている。戦いに慣れたシーリス、それといまはオルソンの亡霊が演じるところのパーンにはわかるはずだけど、カシュー王が少し優勢に戦いを進めている。

パーン（オルソン）　おのれ〜、よくもオルソンを！　だよ〜ん。

フォース　やっぱり、少し変ですね〜。無理がありますよ〜。

DM　といわれても、オルソンに寂(さび)しい思いをさせるわけにもいかないからね。ゲームはまだ続くんだし。

シーリス　ヤマ場ですものね。ところで、我々はオルソンを失って悲しみと怒りを感じているはずね。

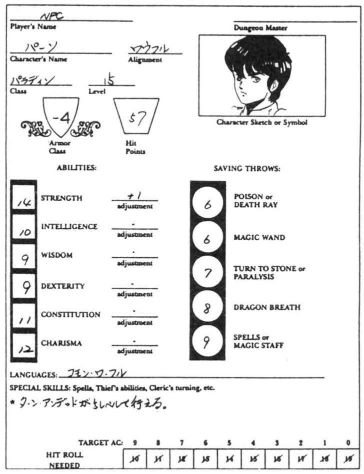
DM　そりゃ、オルソンはバーサークする悪癖(あくへき)を除けば人格者だったからね。それにリーダーでもあったし、ああ、なんて不幸なオルソン。

　プレイヤーのキャラクターが運悪く死んで消えてしまうということは、『D&D®』をプレイしていてよくある（？）ことだ。そんなとき、プレイヤーは、退屈してしまうから、今回のオルソンのプレイヤーのように、適当なＮＰＣを演じてもらうのもひとつのアイデアだ。そのとき注意すべきことは、本来ＮＰＣの果たすべき役割の部分は、マスターがプレイヤーの代わりに受けもってあげるということ。プレイヤーも演じるＮＰＣの立場や性格を考えてプレイし、そしていつもよりは控え目に行動すること。そして、何よりマスターの指示には必ず従うことだ。でないと、ゲームがむちゃくちゃになるからね。

パーン　わかった。なんでも従うぜ！　だよ〜ん。

DM　うむむむ。で、再び両雄の対決にカメラを移してみよう。さっきシーリスとパーンが見切ったように、アシュラムは徐々にカシュー王に追いつめられている。カシューは、また口を開いて、アシュラムに降伏を勧め始める——「ムダな抵抗はよせ！　おまえは、まださほどの罪も犯してはいない。いま、降伏すれば決して悪いようにはしない。おまえほどの英雄、この時代には貴重な存在なのだ。過去のことは忘

ニューキャラクター紹介



NPC
Player's Name

Dungeon Master

パーン
Character's Name

ロウフル
Alignment

パラディン
Class

15
Level

-4
Armor Class

57
Hit Points

Character Sketch or Symbol

ABILITIES:

14	STRENGTH	+1 adjustment
10	INTELLIGENCE	- adjustment
9	WISDOM	- adjustment
9	DEXTERITY	- adjustment
11	CONSTITUTION	- adjustment
12	CHARISMA	- adjustment

SAVING THROWS:

6	POISON or DEATH RAY
6	MAGIC WAND
7	TURN TO STONE or PARALYSIS
8	DRAGON BREATH
9	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: コモン・ロウフル

SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.

＊ターン・アンデッドが5レベルで行える。

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

パーン

▲ロードス島第１部のパーティのリーダー。無理、無茶、無謀と三拍子そろった暴走戦士



れ、共にあしたのロードスのために戦おうではないか」

セシル　おお、改心させようというのか。

DM　でも、さすがにアシュラムは応じない。自分の不利は承知しつつも、なんとか形勢を逆転させようと、懸命に剣を振るい続ける。

シーリス　か、感動的だわ。さすがに色男はちがうわね〜。

フォース　まさか、いまごろになってアシュラムに味方するなんていわないでくださいよ〜。

シーリス　いうものですか！　あいつにはいろいろと恨(うら)みも多いのよ。

DM　好きだったのですね。オルソンのことを——あいてーっ（シーリスのプレイヤーにダイスを投げつけられたのだ）。

シーリス　変な突っこみはしないでちょうだい！

DM　ひえ〜っ。いまのはシャリーの言葉なんですってば。キャラクターの立場で行動してよ、キャラクターの立場で。

シーリス　わかってるわよ。シャリーに答えるわ——オルソンは色男ではなかったし、別に特別な感情を抱いてもいなかったけれど、それでもかけがえのない仲間でしょう。あなたは、悲しみを感じないの？

DM　シャリーは、答える——「それは、悲しいわ。でも、オルソンは戦いの中で果てたのよ。名誉な死だわ。だから、決して彼は不幸ではないの。その魂は喜びの野に行き、勇者として迎えられるのだから。

フォース　戦いの神の司祭らしい、考え方ですね〜。

セシル　えーい、話を早く本筋に戻すがいい。つまらぬ説教など聞きたくもない！

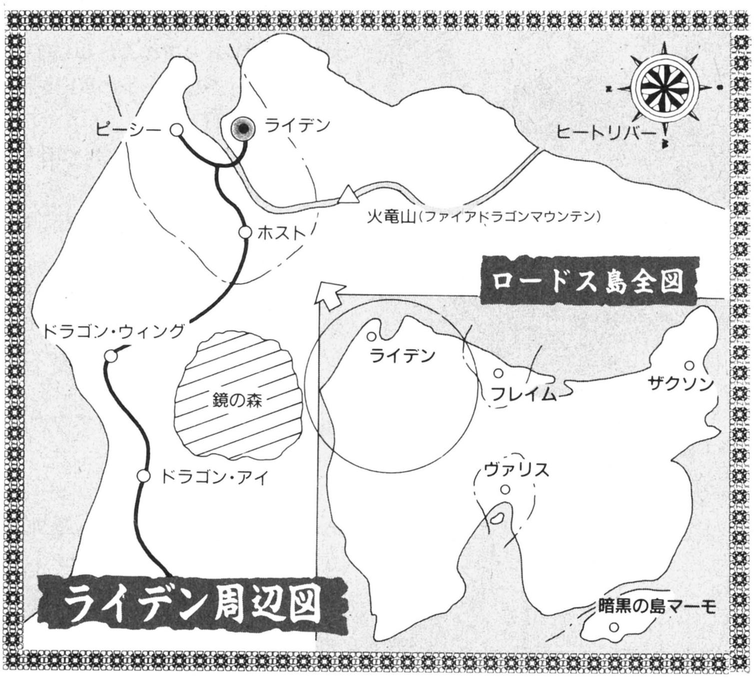
DM　（うーん。デリカシーのないヤツ）わかったよ。では、やむを得ぬとばかり、カシュー王は再び剣の運びもあざやかに、アシュラムを追いつめてゆく。だんだんとアシュラムは後ろに下がって、その背が洞窟(どうくつ)の岩肌に触れんばかりになった。もう、あとがない！

フォース　さらば、アシュラム。あなたのことも忘れません。

DM　ところが、そうは問屋がおろしませんね。ついに、アシュラムの体勢が崩れ、必殺のカシューの一撃が彼に見舞われんとしたとき、いきなり巨大な山鳴りの音が洞窟中に響き始め、そして洞窟の地面が大きく揺れる。

フォース　初期微動もなかったのですか？

DM　げっ、突然高校の地学の時間に引き戻さないでくれ。ぼくは地学が苦手なんだ〜。



登場人物紹介

オルソン



◀パーティのリーダーで戦士。先月号の戦いで、壮絶なる戦死をとげてしまった。アーメン

シーリス



◀過激なる女性戦士。にわかに戦闘シーンが増えてきて、やたらはりきる今日このごろである

マール



◀陽気なハーフリング。ハーフリング、ハーフリング、ヤッホー、ヤッホー

セシル



◀オキテ破りの戦う魔法使い。本当にこいつはローフルなのか、と疑問をもつ人は多い

フォース



◀カリスマだけは高い盗賊。豚に真珠、猫に小判ということわざはこの男のためにある

シャリー



◀NPCの女性僧侶。脳天気なパーティを支えるしっかり者で、熱狂的なファンあり

赤きドラゴン現れ、総力戦となる事

セシル　ふふふ、弱点を見つけたぞ。マスター、覚悟！

DM　なんの、マスターはくじけない。とにかく突然、地面が揺れだしたのだ。さしものカシュー王も剣の動きを止め、ひざまずいて、体を支える。

マール　おいらは体の安定もいいし、敏捷(びんしょう)力にも優れているから、立ったままでも大丈夫だろう。

シーリス　スタイルのいいあたしにはとてもそんな芸当は無理ね。しゃがみこむわ。

DM　ほかのみんなも何かにつかまるか、しゃがむかしなければ危険だよ。それでも立っていようと思う人は敏捷力のセーヴィング・スローね。ただし、ダイスの目にはマイナス５してくれよ。安定のあるマール君だけは、ふつうのセーヴィング・スローでいいからね。

マール　もちろん、成功さ。ハ～フリング、ハーフリング、ヤホホホ、ヤホホホ。ちなみに地震で歌にもバイブレーションがかかっているのさ。

DM　う～ん、芸が細かいね～。さて、ほかの人はしゃがむか、セーヴィング・スローを試みること。



パーン　もちろん、みんなしゃがむぜ！だよ～ん。

DM　ディードリットは、ふんばろうとしたけど、見事にこけた。

パーン　大丈夫か、ディードリット！だよ～ん。

DM　いちいち、だよ～ん、をつけないでくれる？

パーン　これぐらいの自己主張は認めてよ。

DM　わかったよ～ん。スレインはおびえながら天井を見て、崩れ落ちてこないかと心配そうだね。レイリアも万が一の場合にと、左手にはめた指輪をかまえて、呪文を唱える態勢だ。

フォース　わ、忘れていた。ここは洞窟だったんだ！

DM　安心して。どうやら揺れは収まりはじめた。さて、デクスタリティ・チェックに成功して立っていたアシュラムと、元から座っていて安定していた降伏組の３人には、キミたちよりも一瞬速く行動できるゆとりがあった！アシュラムは、さっと身をひるがえして洞窟の奥へと逃げこむ。残りの３人のうち魔法使いのグローダーが、呪文を唱えて姿を消す。それに盗賊のベンドールは、洞窟の出口に向けてさっさと逃げを決めこんだ。

パーン　し、しまった！

DM　一歩遅れてカシュー王はアシュラムのあとを追う。遅れじと、スレイン、それにレイリアのふたりも続く。ディードリットはパーンの反応を待っている様子だけど。

パーン　盗賊には、もう追いつかないだろ。それよりも、僧侶のホッブの様子を見るよ～ん。何かことを起こされては大変だからね。

DM　ほいほい。ホッブはもはやおとなしいものだ。一度戦いに破れ、降伏した以上ジタバタはせんよ、とつぶやいている。シャリーもうなずいて、「それが我々、戦いの神のおきてです。彼のいうことは真実です」だって。

フォース　なら、我々もカシュー王のあとを追いましょう。どうせ、魔法使いもテレポートで逃げたのでしょうから。

DM　ほう、みんなはさらに洞窟の奥へ向かうと。じゃあ、しばらく熱い洞窟の中を進んでもらって、真のメイン・



イベントの会場へとご案内だ。

フォース　ん？

DM　火口のまじかで耐えがたい熱さに包まれたその広い場所の向こうから、うっすらとした輝きが差しこんできていて、ほのかに明るく照らされている。その広間の中央部分に、キミたちがかつて見たこともないような巨大な生物が控えていて、キミたちを無気味に見おろしている。

フォース　わ、忘れていました〜。確か名前がシューティング・スターとかいうレッド・ドラゴンが棲(す)んでいたんだ。

DM　「そのとおりだー、愚(おろ)かなる下等動物どもよー、我を恐れよー。そして、ひざまづけー。さすれば、死にかたも楽なものとなるだろう」と、シューティング・スターは叫びながら、シュウシュウと鼻息をもらしている。すると鼻先から、白い煙がボワッと立ちあがってくる。

セシル　出たな邪竜め。

シーリス　アシュラムとカシューの2大色男はどうなったの。

DM　ふたりとも、シューティング・スターに向かって剣をかまえている。この巨大な敵を前にさすがに争うような愚か者ではない。レイリアがそっとスレインのそばに歩みより、そして小さく呪文の言葉を紡(つむ)ぎはじめる。「我望む、我らの体をあらゆる炎から守りたまえ！」

フォース　おお、本日2回目のウィッシュの呪文だ。本当にレベルが高いんですねえ〜。

DM　彼女の言葉とともに、キミたちのまわりに目に見えぬ圧力のようなものが感じられた。抵抗する気なら、セーヴィング・スローを振ってもいいが。

フォース　とんでもない。せっかくのレイリアさんのウイッシュの力をムダにはできませんよ〜。

DM　「小細工を使うな、女めー」と、レッドドラゴンはうなる。「だが、余の力ははるかにおまえたちを凌駕(りょうが)している」と、1発ブレスを吐きだす。

セシル　待て！　その前にイニシアティブだ。オレは、“アイス・ストーム”の呪文をたたきつける。

DM　はいな。じゃあ、パーン振ってみてくれ。

パーン　てい！　4だよ〜ん。

DM　そっちの攻撃が先だね(アイス・ストームに対してはセーヴィング・スローの数値が悪くなるのだが、それでもさすがにヒュージ・レッド・ドラゴン、楽々セービング・スローに成功)。

セシル　ダメージは23発だぞ。

DM　了解だ（120マイナス14で、106。まだまだ)。では106発のブレスが発射される。といっても、レイリアさんの魔法の力で、それはすべて防がれるのだけれどもね。アシュラムさんは、カシュー王に向かって勝負はまたあとに、と声をかけてから、シューティング・スターに突撃してゆく。もちろんカシューも、おう、と答えて彼に続く。

パーン　オレも行くぜ〜。正義の刃を受けてみろ〜。ウリィィィィィィ!!

シーリス　ちがうわ。それ、ちがうわ。

パーン　いーの。パーンの性格も似たようなものなんだから。

DM　おっと、待った！　バーサークの前にケガを治しておかないとね。レイリアさんとシャリーがスッと寄ってきて、パーンの体に優しく触れる。そして、ふたりの魔法だ。パーンの受けた傷がたちまち癒(いや)される。

ドラゴン倒れ、再び両雄の一騎討ちとなる事

パーン　役得だよ〜ん。
DM　では、第2ラウンドいきましょう。イニシアティブはこちらだ。ドラゴンの通常攻撃！　走りよってきた両雄に、なんと6回攻撃だ。命中、命中、命中、はずれ、はずれ、命中。両者にかなりのダメージ。ふたりは蹴倒されている。さて、次はそちらの番だ。
マール　おいらはショート・ボウを撃つよ──11、これじゃ当たらない。
シーリス　あたしもロングボウ──18アーマークラスマイナス5まで命中。
DM　すごい、ちょうど命中している。ダメージ振っておいて。
シーリス　4発。これじゃあ、焼け石に水ね。
フォース　塵(ちり)も積もれば山となりますよ。ボクもロングボウでねらってみましょう──16、やっぱりはずれですね。
セシル　さしもの戦う魔法使いも、相手がドラゴンでは太刀打ちできないぞ。うーむ、ここはデテクト・イービルだ！（なんのこっちゃ）
DM　ドラゴンはイービルです。ちなみにアシュラムはイービルではありません。
フォース　いまは味方ですし、それにアライメントはニュートラルでしたしね。
DM　そういうこと。で、ディードリットは、マジック・ミサイルを撃っている。スレインは、ラウンドの最後にアンチ・マジックシェルを使う。レイリアは、メイスを片手に突っこんでゆく。そして、いつの間にやってきたのか、アシュラムの仲間の僧侶、ホップもそれに続いている。
マール　総力戦だね。
DM　次のイニシアティブだ。こっちは、4。
パーン　こっちは6。参る。ウリィィィィィ！　17、15！　両方とも命中だ。ダメージが11発と、9発。
DM　飛び道具部隊は、はずれたんだね。ちなみに、ディードリットもロングボウの攻撃に切りかえようとしている。そして、接近戦に入ったレイリアさんと、ホップのふたりは同じ魔法を使う。共にコーズ・クリティカル・ウーンズの魔法だ。これはセーヴィング・スローも要らないので確実だからね。ふたりはニュートラルの僧侶だから、この呪文を平気で使うんだよ。まず、レッド・ドラゴンに軽く触れてと、そして16発と17発のダメージが当たる（これで、残り49）──次はドラゴンの反撃。まず、新手の3人に攻撃をしかける。かみつきがホップに当たって、レイリアさんへの体当たりは失敗している。爪はパーンに当たって、ダメージが6発。パーン、爪に捕まったかどうかの判定をしてみて。おなじみの敏捷力以下ね。
パーン　成功！
DM　ラッキー。ホップは不幸なことに失敗して星の世界へ運ばれそう。残りの攻撃はみんなレイリアに向けられ、ともに命中したけど、レイリアさんはなんとか踏みとどまっている。そして、



アシュラムとカシューのふたりはこのラウンドは立ちあがって武器を拾うだけ。次のラウンド！

パーン　5！　また、こっちが取った。さーて、攻撃だ。14、14。やったね。合わせて22発のダメージ。

DM　レイリアは今回はメイスで攻撃して、成功している。ホップは、ドラゴンにかみつかれたままあがくだけだ。そこに、両雄の刃がさく裂して、ドラゴンは哀れ断末魔の悲鳴を残し、どうと倒れる。さしものドラゴンも20レベルを越えるパーティの攻撃を受けたのじゃあ、仕方がないけどね。

セシル　我々は為すすべもなかったな。それと、スレインにひと言文句をいいたい。レイリアさんの魔法の効果もアンチ・マジックシェルをかければ消えてしまうではないか。もしもブレスを吐かれたら、どうするつもりだったのだ。

DM　おお、なかなか鋭い意見だ。でも、ドラゴンはダメージを受けていたし、それにレイリアたちも援護に入ったのだから、あの時点ではもはや相手の魔法のほうが脅威だったと思うよ。何しろドラゴンは魔法だってたいしたものなのだからね。さて、ドラゴンとの戦いが終わり、我に返ったアシュラムとカシューのふたりはゆっくりと向かいあい、剣をかまえる。以下ふたりの会話ね。

アシュラム　さて、決着をつけようか。

カシュー　どうあっても、戦う気か。

アシュラム　無論。それが、ベルド陛下のご意志なのだ。それに王たる資格を問う杖の件もある。あとに引くわけにもいかぬ。

カシュー　そのような杖の力で、真の平和が勝ち得ると思うか。オレはその杖、壊してやろうと思う。人間は魔法の力ではなく、己自身の力で運命を切り拓くものだ。そうは思わぬか。

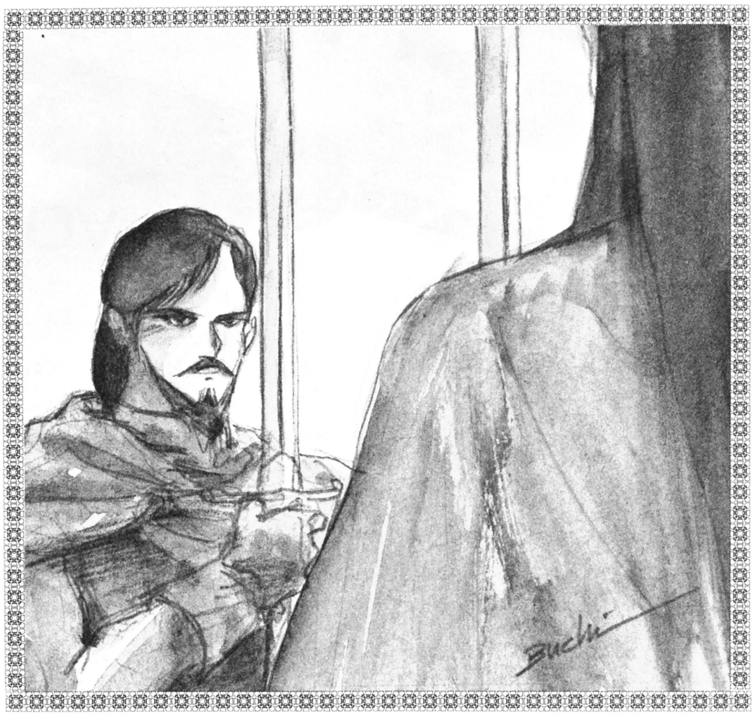
アシュラム　なるほどな。ならば、おまえは自分の力で、その思いをなしとげるがいい。わたしも、おまえを倒して杖を手に入れてみせる。

DM　ということで、再びふたりの対決が始まった。またまた、見事な剣対剣の対決が繰り広げられる。それを見守るのは、もちろんキミたちだけど、何かすることはある？

フォース　いえ、見守るのには、慣れましたから〜。

DM　それなら、次号をお楽しみにねっと！

フォース　ジャンジャン！



ロードス島だより

ニイハオ！　DMことダンジョンマスターだよ〜ん（いかん、オルソンの霊がとりついたか!?）。

さて、小説は出るわ、ゲームソフトは出るわ、連載はクライマックスを迎えるわで、ロードス島は燃えあがっております。というわけで、この火事場のロードス島にドンドンおたよりを送ってください。連載に関する感想やご意見、ご質問、イラスト（黒インクかボールペンでお願いね）などなど、なんでも受けつけます。来月あたり、読者のおたより大特集！　なんてことやろーかなーと考えておりますので、よろしく頼みますですね。

（あて先）〒102　東京都千代田区丸段南4-7-16市ケ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「ロードス島戦記係」

クロちゃんの The Thousand and One Nights RPG千夜一夜

黒田幸弘

今月のテーマは、悪い遊びのすすめ
——ギャンブルなのだ。と言っても
RPGの世界でのことだからね。

俺はさすらいのギャンブラー

VOL.8



だい37や 私は悪くないのだっ！

いやあ、先月はT＆Tの紹介で、だいぶページをくわれてしまったなあ。知らない人でもだいじょーぶなようになるべくわかりやすく紹介しよう、なーんて考えていろいろと書いていたら、あっという間に4ページがおしまい。いつものようなバカ話を書くスペースが無いよー、てなことになってしまったのよね。おかげで編さんに文句を言われちゃったよ。

「黒田さん、今月の原稿はいったいどうしたんですか？」

「まあそのォ、T＆Tを紹介してたらちょいと長くなってしまって。でもなんかまずいことがありましたか？」

「まあいいんですけどね。でもイラストの中野豪さんが、絵にする場面がないって、だいぶ悩んでましたよ」

「うーん、そりゃそうですね。たしかにゲームの解説だけじゃ、絵にはしにくいかな」

「そうですよ、それに読者のみんなだって、いつものように黒田さんがバカな失敗をするのを楽しみにしてるんですよ！」

こらこら、人がおとなしくしてればいい気になって、むちゃくちゃなことを言わないでほしいなあ。ぼくはなにも自分の体験談ばかり書いてるわけじゃないの。ぼくの話の登場人物は、ほとんどのばあい一般世間によくいるRPGプレイヤーたちで、あんな馬鹿なことをぼく自身でやってるわけじゃないんだよ。その点はカンちがいしないでほしいもんだよ、もう。

だい38や 下手なマスターは始末が悪い

いくら面白いRPGでも、いつも同じパターンばかり繰り返していると、そのうちにあきてしまうよね。中にはダンジョンで財宝を手にいれすぎて、金がありすぎて困ったという、うらやましいキャラクターもいるんじゃないかな。そういえば昔これで悩んでいたマスターもいたなあ。せっかくシナリオを作ってきても、みんなさっぱり乗ってこないんだ。

●

「さあ、それじゃ今日も楽しくRPGといこうか」

「いこうかって、どこに行くの？」

「だから新しいシナリオを作ってきたんだよ」

「でもさぁー、気分がいまいちなんだよなあ。なんせだいぶ冒険で金をかせいだから、ちょっとやそっとじゃ使いきれないほどの銭はあるし」

「おいおい、キミたちは金のためにダンジョンに行くのかい？」

「（キッパリと）そうだよ。金がほしいからこそ、みんな冒険にでかけるんじゃないか。そうでもなきゃダンジョンみたいな危険なところに、いったい誰が行くもんか」

「し、しかしそれじゃ冒険にいかないとしたら、そのかわりにいったい何をするんだよ？」

「そのやることが無いから悩んでるんじゃないか。なんだかRPGってむなしいなあ！」

●

まあみんなの気分が、なーんとなくのらない日だってあるもんさ。誰だってオークやゴブリンとケンカしたくない時もあるからね。たとえばキミたちだって、学校に行きたくない日があるだろ（おっと、これじゃ学校がダンジョンということになっちゃうな）。

だけどダンジョンに行かないとやることがない、というのはちょいと問題だぞ。だってそれはマスターの責任だからね。悪いマスターにはありがちな

ことだけど、ようするにゲームが単調なんだな。えらそうに自作シナリオなどといっても、結局はダンジョンにもぐって、怪物を倒して財宝を手に入れるという“黄金のワンパターン”のくりかえし。このパターンはたしかにＲＰＧの基本なんだけど、いつも同じじゃつきあってるプレイヤーのほうが飽きるのも無理ないよね。まったく困ったもんだなあ。

だい39や 悪い遊びのすすめ

まあ結局のところは、何度もプレイしているうちに、ゲームがパターン化してしまうのが問題なんだな。だからそんなときは、思いきってパターンを打ち破るしかないよ。ようするにちょっと変ったシナリオをつくるんだ。

おっと、どんなシナリオ？、なんて聞かれても困るんだけどね。だって人によって、いままでのゲームのパターンが違うんだから。でもぼくがアドバイスを求められたら、たいがいの場合、「悪い遊びでもしたらどうだい」なんてすすめるけどね。

おっと待てよ、悪い遊びと言っても、暴走族やイジメのことじゃないよ。昔から悪い遊びといえば、「飲む・打つ・買う」の３つに決まってるんだ。

このうち“飲む”というのはもちろん酒を飲むこと。“打つ”というのはギャンブルのことだよ。ヤクザのことを“ばくち打ち”なんて呼ぶのは聞いたことがあるだろう。最後の“買う”については、コンプティークの読者がほとんど未成年であることでもあり、説明は省かせてもらうよ。どこかで買物でもするのかな？

しかしぼくがなぜこの悪い遊びをやりなさい、とすすめるかわかるかな。そう、昔は娯楽が少なかったから、こういった遊びしかなかったんだ。それに冒険でひと山あてようなどという連中は、たいがいが派手な遊び好きの性格だから、金をもうけて町にもどってきたら、さっそくこういった悪い遊びを始めるだろう、と考えるほうが自然なんだよ。

もちろん冒険でかせいだ金を、老後の生活のためにコツコツと貯める、じみな性格の戦士がいても悪いわけじゃないけどね。でもそんな奴って、かえって現実的じゃないよ。だって次に行くダンジョンで死んじゃうかもしれないんだぜ。そしたら金を残しておいても、何の意味もないじゃないか。てなわけで普通の感覚の冒険者たちは、町に帰ってくるとすぐに悪い遊びをはじめるんだ。ロード・ブリティッシュには悪いけど、普通の感覚で考えると、聖者になろうなんて思ってる冒険者なんて、普通はまずいないんだよ。

だい40や 命がけのギャンブル

しかし同じ悪い遊びでも、酒はちょっとゲームにしにくいなあ。まあふつうは宴会をひらいて酒を飲んで、そこでお金を派手に使って終り。せいぜい誰かとケンカでもするくらいかな。たまの息抜きにはいいし、プレイヤーのお金を減らすことはできるけどね。

それよりむしろギャンブルがおすすめだよ。ギャンブルというのはたいがいが簡単なゲームだから、うまくやるとプレイヤーたちがのめりこむんだ。調子にのって思わず財産をすってしまうやつもいたりして、なかなか楽しいものなんだ。キミたちのＲＰＧでも、まあこんな調子で使ってみたらどうだい。

●

「今回の冒険はどうする。うわさじゃ北のほうの山にグリフォンが住んでいて、そいつを退治した者には王様から賞金が出るという話だけど」

「うーん、怪物退治はちょっとあきたなあ」

「そうだよ、なんかもっと変った面白いことはないかな。ひとつこの町をぶらついてみようか」

ということになって、マスターは困ってしまったんだ。なぜかと言うと、今いる町は急に作ったもので、中になにがあるかさえ決めていなかったんだからね。

「あっ、そう。町をぶらつくのね。よし、いいよ。どっちに行く？」

「そりゃ人通りの多いほうだな」

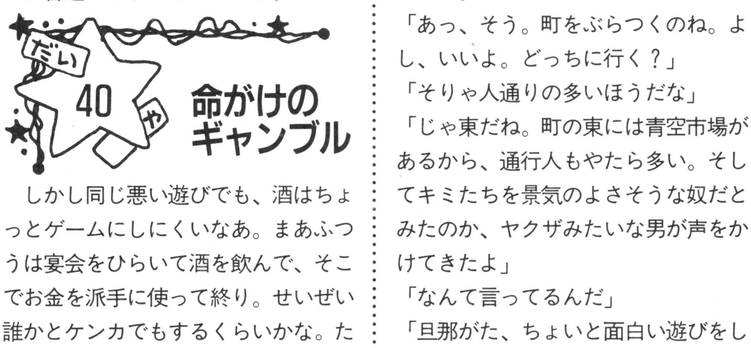
「じゃ東だね。町の東には青空市場があるから、通行人もやたら多い。そしてキミたちを景気のよさそうな奴だとみたのか、ヤクザみたいな男が声をかけてきたよ」

「なんて言ってるんだ」

「旦那がた、ちょいと面白い遊びをしませんか、と言ってるよ」

てなわけでパーティが町のあちこちをうろつかない前に、ヤクザを登場させてひっかけるのに成功したんだ。案内したのはもちろん賭場だよ。

「ヤクザは、こちらでギャンブルをやってます、とキミたちを案内して、と



ある建物に入ったよ」
「おい、どうする？」
「まあいいじゃないの。このあいだドラゴンを一匹退治して、金はだいぶあるし」
「そうそう、ものは試しだよ」
などと言いながら、わりと脳天気なパーティは、のこのこ後をついていったんだ。
「それじゃさっそく賭場をひらくことにしましょう、と胴元が言ってるよ」
「マスター、ちょっと質問！」
「なんだい？」
「ギャンブルといってもいろいろあるじゃないか。ルールがわからないとプレイできないよ」
「そりゃそうだ。えーと、この世界で行なわれているギャンブルは、マシュカーズラ（口からでまかせっ！）というゲームで、カードとダイスを併用したものなんだ」
「なに、マ、マシュ、なんだって。そんなゲームのルール知らないよ！」
「（知っててたまるか、ぼくだって知らんわ）もちろんマシュカーズラのルールはいろいろややこしいし、おぼえてもらうのもたいへんなので、ここでは別な方法で行なうことにする」
「どんな方法？」
「ダイスを２つふって、奇数か偶数かを当てるんだ」
「奇数か偶数、あのー、それ、もしかして丁半バクチとちがう？」
「そうともいえるな」
「だったらマシュなんとかなんてもったいつけんで、最初から丁半バクチをやると言えばいいだろ！」
「うるさいな、気分だよ！」
などと口論があったわりには、いざ丁半バクチがはじまると、みんな熱狂してしまったんだ。ゲームが好きなんだねえ。
「よしっ、丁だ！」
「残念でした、半だよ。おいおい、みんなもう金があまり残っていないじゃないか」
「くそっ、一発逆転はないのか。ルーレットの数字にかけるやつみたいに、一気に35倍なんてやつは！」
「そうだな、これは丁半バクチじゃなくてマシュカーズラ（舌かみそうだ！）なんだから、特別ルールがあってもいいかな。じゃあこうしよう。ゾロ目にかけてほんとにゾロ目が出たら、６倍にして返してやるよ」
「そいつはいいや。それいこう」
「何ならピンゾロ36倍でもいいよ」
「そりゃありがたいこって。でもお代官さま、どうかひとつ願いを聞いてくだせえ」
「いいよ、何だい？」
「ダイスをぼくらに振らせてくれっ！」
まあ理屈でいえば、誰がダイスを振ろうと、出る数は変りないはずなんだ。でもゲームの世界ではそうじゃない。ゲーマーというのは（程度のちがいはあるけど）ダイスの数は精神力で操れるはずだと、かたく信じているんだからね。これを忘れたマスターがアホだ



ったんだ。
「よーし、ゾロ目出ろっ！」
「やった、３のゾロ目だ！」
「マスター、金貨あと五千枚追加だよ。そんなに金があるの？」
「（ムカっときて）それぐらいあるわい！」
「しかしこれがD＆D®なら、これだけでレベルアップしちゃうぜ」
「ほーんと、そうだね」
てな調子でさんざんもうけたパーティ、さてそろそろお開きにしようかと腰を上げたんだ。
「じゃあ、あまりもうけても悪いから、今日はこのくらいで」
「しかし金貨五万枚だぜ。どうやって運ぶかね？」
「いっそこの屋敷を買い取ってしまったらどうかな、ハハハ」
などとみんなで笑っていたら、なんだかマスターの様子がおかしいじゃないか。
「キミたちの帰るのを見て、胴元がむっとして言ったよ。お前ら、勝ち逃げする気かってね」
「勝ったんだから帰ろうとどうしようと、こっちの勝手だろ！」
「甘い、ここは盗賊ギルド直営の賭場なんだぞ。そこから生きて帰れると思うなよ……」
「マジになってるよー！」
「……と、胴元はいった」
「ならどうしろって言うんだ」
「どうもこうもない。戦闘だ！」
と半ばヤケになったマスターは、盗賊ギルドの手下をどっと出してきたん

だ。こりゃ下手なダンジョンよりもよっぽど危険じゃないか。
「こりゃ勝てんぜ。数がちがう！」
「そのとき不審な物音を聞きつけたのか、町の衛兵が家の外に来たよ」
「やあ、助かった。大声をあげて衛兵に助けを求めよう」
「衛兵は声を聞いて家の中に入ってきた。そこで盗賊ギルドの連中はいそいで逃げていったよ」
「じゃあわれわれは金貨を集めてから衛兵を迎えよう」
「いやあ、助かった。マスターさまさまだね」
「その感謝は辞退するよ。衛兵はきみたちを見つけると、いきなり取り押さえたんだ」
「なんだって、俺たちは賭場で盗賊に襲われた被害者なんだぞ！」
「衛兵隊長はこう言ってるよ。馬鹿者どもが。この町ではバクチは禁止されているんだ！」

だい41や ギャンブルあれこれ

ここらでまじめな話にもどろうかな。現代でもギャンブルで身を持ち崩した人の話を聞くことがあるけど、歴史をしらべていくと、人間とバクチというのは、どうも切っても切れない関係にあるみたいなんだ。

ひとつにはさっきも言ったように、昔は現代にくらべると娯楽が少なかったからだろうね。なにしろテレビもマンガも映画も小説も無い。もちろんコンピュータゲームなんか影も形も無いんだよ（あたりまえか）。

しかしバクチが好まれたのは、どうもそれだけじゃなさそうなんだ。人間は昔から賭事が好きなんだよ。何かの勝負に勝って相手の金を巻き上げるというのは、好きな人にはたまらない快感なんだろうね。

もっともＲＰＧに関係するような時代には、麻雀のような複雑なルールのギャンブルは無かったんだ。もっと単純なゲーム、つまりサイコロの丁半バクチみたいなのが多かったんだよ。

たとえばカードを使うギャンブルでも、21をめざすブラックジャックみたいな複雑な組み合わせのゲームじゃなくて、合計で９をめざすカブみたいなゲームのほうが、ゲームとしては歴史が古いし、広い地域で行なわれていたんだ。

中世ではドミノやバックギャモンなども、ギャンブルによく使われていたゲームだね。とくにバックギャモンはヨーロッパだけじゃなくて、日本の平安時代にも、双六（すごろく）として宮廷で遊ばれていたといわれているよ。今昔物語などには、双六の賭けをめぐってのトラブルがいくつも書かれているんだ。

いまでは占い道具になっているタロウカード（タロット）も、庶民のあいだではゲームとして遊ばれていたらしいんだ。ただ残念なことに、こういった庶民の遊びというのは、文献に残された記録が少なくて、実際にどのようにして遊んでいたのかサッパリわからない。やっぱり歴史は権力者中心に書かれているんだなあ。

だい42や 弱くても勝負だ！

もちろんチェスや将棋、それに碁などのゲームも、賭けの道具だったことに変わりはないんだ。ただしこれらのゲームには、ちょいと問題がある。というのはなにしろ偶然性というものが無いゲームだから、勝敗はプレイヤーの腕しだいということになる。そうなるともちろん強いほうが有利に決まってるよね。

そこでこれらのゲームで賭けるときは、いろんなハンディをつけるんだ。将棋などでは駒を落とすこともあるし、弱いほうが勝てば払い戻しの率を良くするときもある。つまり強い人が勝てば相手から千円もらえるけど、弱い人が勝てば倍の二千円もらえるといったふうにして、弱い人の条件を良くするんだ。

将棋やチェスとちがって、碁は陣地の広さを争うゲームだ。だからハンディだけじゃなくて、陣地の広さによって一目いくらというような、細かい金額の賭けもできるんだ。

しかしそれでも腕の差がありすぎるときは、いったいどうすれば賭けができるのかわかるかい。じつは極端なことを言えば、ルールをまったく知らない人でも賭けができる方法があるんだぞ。

そう、自分のかわりに代役をたてるんだよ。誰か腕のたつ人に代りに勝負してもらうんだ。もちろんこういった勝負は、貧乏人にはまず関係なくて、お金持ちどうしが勝負をするときによくやったそうだよ。もっともここまでくると、自分でゲームをやるわけじゃないから、競馬の馬券を買ってテレビを見てるのと、さしてかわらないんじゃないかな。

そういえば競馬というのも、もともとバクチから始ったんだっけ。なに、そんなのあたりまえじゃないかって。それがキミたちの知ってる競馬とはちがうんだなあ。じつは昔の競馬には、馬券などというものは無かったんだ。それじゃ何を賭けるかというと、馬主がおたがいに金を出しあって、レースに勝った馬の馬主が賭け金を全部いただくのさ。ちょうど碁や将棋で代理人が勝負するように、馬主は自分たちが走るかわりに、自分の馬に競走をさせるってわけなんだよ。

てなわけで賭け事の話をしてるとキリがないや。ほんとに人間はギャンブルが好きなんだなあ。でもキミたちも気をつけてほしいのは、これらのバクチは日本の法律では禁止されてるってこと。ギャンブルはＲＰＧの世界の中だけにしてよね。

RPG FAN CLUB

RPGファン倶楽部

今回は“魔法”、そして“ロードス島戦記”をテーマにイラスト大募集!!
自慢のPC＆NPC、そして笑劇場と他のコーナーも
お便りたくさん待ってますよお〜!!

送り先
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」

RPG笑劇場



▲愛知県／一級変態技能士
※その1と書いてあるけど、その2はまだ届いていないよー



▲埼玉県／船橋晃
※呪われるまえはどんな天井だったのか、などと考えてしまう!?



▲埼玉県／ふるだぬき
※実際のRPGプレイでもこうだときっと面白いだろうな〜

変なアイテム!!

●シーメール・アーマー：読んだとおり。女性キャラがつけているとヒューマン系の男性キャラに対して、攻撃回数を2ターンに2回の割合で増やすことができるが、男性がつけると無条件に仲間から1回ダメージをくらう。ようするにスケスケのヨロイである。
●アンパン：透明な袋に入った気体。これをかがされた者は一定時間、役立たずになる。ただし、ドラゴンにかがせると、3分の1の割合でドラゴンブレスが強力になる、ケイオスなもの。
東京都／ここは誰？ 今はどこ？

自慢のPC＆NPCコーナー

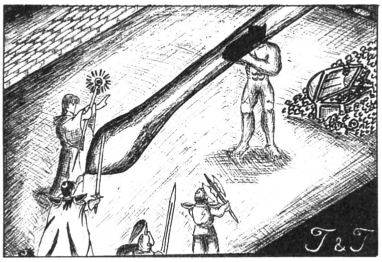


▲静岡県／松村公夫

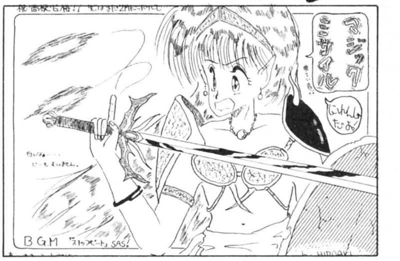


▶東京都／峰尾雄大

魔法のイラスト大募集



▲愛知県／ウォーロックも買おう君



▲千葉県／HIROAKI

ファンタジーＲＰＧを面白くしている重大要素のひとつ、それは魔法。神秘的で魅力的だ。でも、文で説明されても、どんなかたちで目の前に展開されるんだろうか？　ということで、今月紹介した２人の作品のように、いろんな魔法をイラストで描いて送ってくれ!!　待ってるよォ〜。

ロードス島名場面の大募集



東京都／闇

この本をキミが買ったころ（４月上旬）には、ナント人気連載「ロードス島戦記」の小説が角川文庫で発売されているのだ（買っていない人は、すぐ買うように）。そこで、出版記念として、小説を読んでキミが感動した名場面の絵を募集します。力作を待ってます!!　読むだけではつまらないものね。

ただ今、会員募集中！

●新居浜ゲームクラブ(NGC)。D&D中心でRPGのサークルを作ります。連絡は、〒792　愛媛県新居浜市垣生6の13の42　宮添浩之まで往復ハガキ。

●マダム・エドワルダ。オリジナルのFRPGをプレイしています。神奈川県西地区で月に２回程、小田原市まで来れる方で高校生以上。〒250-01　神奈川県南足柄市塚原2649　浅見秀正方RPG係までハガキで。

●ファンタジョン。D&D、AD&D中心のサークルです。現在、会員は７〜８名。毎月第２、第４土曜日に代々木でプレイしています。〒231 神奈川県横浜市中区千歳町１-11 マンション長者町604号 名畑敦まで。

●POCKET DRAGON。会員は10名程度で平均17才、D&Dのみのサークルです。連絡は〒354　埼玉県富士見市鶴瀬西２-９-148-404　海江田知行まで（TEL書いてね)。

●QofA。D&Dのプレイと月１回会誌を発行。連絡は〒061-22札幌市南区藤野２-12-230-178　反田雅宏まで。

モンスター百物語

その６ ハーピーの巻 〈Part 2〉

●イラストと文／大野真実





ヘシオドスの「神統記」によれば、ハーピーは虹の女神イリスと姉妹関係にあるのだそうだ。イリスが神々の伝令役なのに対し、ハーピーは冥界の伝令役で、死者の魂や不幸を運ぶのがその役だったらしい。それでハーピーはあんなにおぞましいイメージで描かれるようになったのだ。しかし、何もこんなハーピーばかりとは限らない。中世には、乙女座の紋章（エンブレム）として、音楽の紋章として、また単なる装飾として、美しいハーピーが登場する。



秘技！㊙得情報

マイト アンド マジック
PC8801SRシリーズ

兵庫県川西市　長島　悟

無敵キャラクターを発見しました！
1．タイトル画面の時に、ドライブ1のディスクを抜く。
2．スペースキーを押して、ドライブ2をブートさせる。
3．ドライブ1を読み込もうとするので、ドライブ2のディスクをドライブ1に入れる。
4．読み込みが終了したら、普通どおりにディスクを入れ替える。
5．エルキューンの町から始めると、そこに僧侶の魔法が全部使え、装備もすごい無敵キャラがいるので、ソーピガルに連れて帰ってセーブしよう。

㊞　これは前号で紹介したバグキャラ情報の兄弟技だね。前号のやつと同様、こいつからゴールドを分配しようとするのだけは、やめたほうがいい。ゲームが止まってしまうのだあっ。

マイト アンド マジック

徳島県鳴門市　木田　崇

経験値が6000は稼げる！　というワザを見つけました。
1．消してもいいキャラをつくる。
2．このキャラをいつものメンバーの先頭に立て、マーチャントパス、ガーリック、ウォルフスベーン、ベラドンナ（持っていたらメデューサの首も）を持たせてブラックリッジサウス城へ行く。
3．王様が、全員に6000の経験値をくれる。
4．先頭のキャラからアイテムをまき上げて消し、また新しくいらないキャラをつくって1～2を繰り返せば、みんなの経験値がどんどん上がるよ。

㊞　ブラックリッジサウス城の王様は、先頭のやつの顔しか覚えてないようだね。おかげで先頭のキャラさえ新顔なら、何度でも同じクエストを与えてくれるってワケだ。王様の大ボケに感謝しろよ！

ぎゅわんぶらあ自己中心派2
PC8801SRシリーズ

東京都日野市　村野章和

タコ討伐戦モードで負けても、なぜか最後までいけちゃうオイシイ技を発見しました。

タコ度判定を見るためにＦ５のキーを押した後、ドライブ１のディスクを抜き、リターンキーを押します。すると「ドアアキ」と出ますので、ドライブ１にディスクを戻してください。

ほらね、どういうワケか勝ってるでしょ。この方法を使えば、誰でもクリアできるのです。

㊞　タコ常習犯には、とってもありがたいワザなのだ。村野、キミはこれから、タコの救世主と呼ばれるであろう。

獣神ローガス
PC9801シリーズ

岡山県岡山市　佐藤秀晶

ミュージックモードを見つけました。MS-DOSのコマンド待ちの時、
　PLAY VOICE.VCE SPT.MSC
　PLAY VOICE.VCE ANIME.MSC
と入力してみてください。最初のだと、ゲーム中の音楽と効果音、２番目のはアニメのBGMが聞けます。もちろん、ＦＭ音源ボードが必要です。ＣＤ感覚の操作感はなかなか気持ちいいですよ。

㊞ミュージックモードは今までのゲームにもいろいろあったけど、この操作感はバツグン。アニメの音楽も主題歌じゃなくてＢＧＭというのもおしゃれ！

笑撃！㊛笑情報

ぎゅわんぶらあ自己中心派
X1シリーズ

東京都府中市　つだ　かずき

誰かが捨て牌する寸前にタイミングよくシフトキーとＦ２キーを押すと、敵が多牌になっちゃいます。（ただしいちばん右の牌は裏返しになってる）タイミングは難しいけど、成功すれば笑える技です。

㊞　敵に無理やりチョンボさせて喜ぶセコい技！　発見者の性格が、なんとなくわかるぜ。

シャロム
MSX

神奈川県川崎市　末吉広知

ガリレオの家の天体望遠鏡のところで、「何かする」のコマンドを７回ほど連続でやってみよう。なんと、「のぞく」というコマンドが出現する。実行すると、女性のシャワーシーンが見えるんだぞ！

編 本当かっ。末吉、キミっていいやつだなあ。そんなオイシイこと、人に教えちゃうんなんて。好きだぜ♡

メタルギア
MSX2

大阪府豊中市　柳川昌和

残虐非道な遊び方を報告します。ペトロヴィッチ博士を助けに行くと、娘のエレンを助けてくれと頼まれます。そこである部屋へ行くと、どこからかエレンの声が…。壁を爆破すると、そこにしばられたエレンがいます。でも、ただ助けるだけじゃつまらない。そのままピストルで打ち殺してしまいましょう。(階級が下がりますが、“DS4”と入力すれば回復します)。エレンを殺して隣りの部屋に行くと、また彼女の声が！　なんと、生き返っているんですねー。この調子で何度か好きな武器で殺して、サディスティックな快感を楽しみましょう。

殺しあきて助けてやると、あれだけ殺されたのにちゃんと礼を言います。礼を言い終わったところで、もう1度殺して、今度は完全にあの世に送ってやりましょう。その後、博士のところに戻ると、娘の死を知らない博士はペラペラ秘密をしゃべります。しゃべり終わったらこいつも殺して、あの世で娘と会わせてあげましょー。

でも、こういうコトするのは、いちどちゃんとゲームを終わらせてからにしよーね。

編 なんちゅーヤツだ！　この　バチあたり！　よい子の皆さんは、マネしちゃだめだぞー。

突撃！勝情報
ディーダッシュ
PC8801SRシリーズ

福島県福島市　安藤直輝

完全攻略ポイントを発表します。

1. まず食堂に入って、食料を取れるだけ取る。
2. トレーニングルームで右上の端末を取り付け、左奥の扉に入ってマシンガンを手に入れる。
3. 中央広間の右上の扉の奥にボスキャラ。倒してアイテムを手に入れたら、Cブロックへ。(Bブロックに行くと死ぬぞ！)
4. 入口右の武器庫で火炎放射器を取り、植物園へ。
5. 植物園の中央下で草を燃やしてアイテムを入手。
6. 武器庫でレーザーガンを取り、エレベーターでDブロックへ。
7. 資物室右下の発光弾を取る。
8. 資物室左下から出ると、ブロック奥にボスキャラ。レーザーガンで戦う。相手が弾を撃った直後、腕(肩関節)を狙うのがポイント。
9. 倒してアイテムを入手したら、Aに戻って、Eブロックへ。
10. スリープ室Ⅰ(閉鎖ブロック左)に入り、右上のスリープ装置の間でアイテム入手。
11. スリープ室Ⅱの右下で冷線銃、左上で耐放射線服を手に入れる。(床の放電はFブロック左の小部屋のコンピュータを操作すると止まる)
12. 再び、Dブロックへ行き、資物室右上の扉に入り、ハシゴでマザールームへ。
13. 右上の耐熱服を取り、Eブロックへ。
14. 閉鎖してあった扉に入り、ロイドから情報入手。ついでにビームライフルも手に入れる。
15. マザールームに戻り、右上の壁から入ると、そこがティアの部屋だ！
16. 耐熱服を持ってBブロックへ。冷線銃が使える。
17. Gブロックへ。ここは発光弾を使うとラク。まず、上の大広間へ。
18. 右側の病院で医療品を取れるだけ取る。
19. 大広間の右上の(中央右)扉の中にボスキャラ。冷線銃が効くぞ！
20. 大広間の右側の扉から観測室へ。左下に宇宙服がある。
21. EからFブロックへ。(壁ぎわを歩くと体力が減りにくいぞ)
22. ダストルーム(左側3つめの扉)に入る。3ブロック奥の小部屋に地雷あり。
23. 右側いちばん下の扉から残りのFブロックへ。(2ブロック先は宇宙服要)
24. 右側の扉(赤い扉ではない)に入ると、ボスキャラ。冷線銃で倒せ！
25. 赤い扉からBブロックのエンジンルームへ。制御装置を4つ止める。
26. アイテムを手に入れて、Aブロックの食堂奥の扉へ。
27. いちばん奥の狭くなっている場所へ行き、銃で右側の壁を撃つ。
28. そこから秘密の通信室に入り、最後のアイテム入手！
29. Hブロック中央下の扉に入り、キースに会う。
30. 最後のボスキャラと対決！　冷線銃で撃ちまくれ！
31. そして、感動と衝撃のエンディングシーンへと…。

編 ほんとはもっと長くてくわしい内容だったけど、スペースの関係でカットしちゃって、もーしわけない！　レポート用紙の両面をビッチリ使った完全攻略法はなかなかの迫力。しかも、ゲームが『ディーダッシュ』というところもなかなか渋い選択。



春だ！ 新学期だ！ 誌面刷新だ！ というわけで、このコーナーも衣替え。情報部員のシステムも変わるよ。詳しいことは、146ページを見てね。でもこのコーナーで、パソコンゲームに関する秘・得・驚・勝・笑情報を募集しているのは同じ。今までと同じようにドシドシ情報を送ってほしい。キミたちの手紙、待ってるからね!!

送り先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係

クロちゃんの RPG&AVG お助けコーナー



クリムゾン

Q ●今、『**クリムゾン**』をやっているのですが、しゃべらずの森で呪われてしまい、舌を抜かれたみたいで、町へ行っても店以外ではヒントが聞けなくなってしまいました。どうすればいいのですか。ズバリ答えてください！

〈兵庫県明石市・富岡保光〉

A ●あのねー、ズバリ答えるのは簡単だよ。だけどさ、キミの状態がわからなきゃ、答えを書いてもキミにできないことかもしれないぜ。困るんだよね。ほかにはどんな情報を知り、仲間はだれがいるのか教えてもらわんと。まあ、しかたない、とりあえず簡単に書いてみよう。「しゃべらずの森」の主を倒したら、そいつを倒してもらいたがってた人に会いに行きゃあいいんだよ。情報をしっかり集めてた人には、これでわかるはず。「えっ、その人、知らないよー」という場合のために、もう少しヒントをあげておこう。イザベラと出会った、あの場所をすみずみまで調べてごらん。なお、まだ、イザベラにも会っていないなら、そもそも「しゃべらずの森」の主を倒す力がないだろうから、やり直したほうがいいかもね。そして今後は魔物の巣くつに行くときは、情報をよく収拾してからにしたまえ。

リバイバー

Q ●クロ先生、はじめまして！『**リバイバー**』をプレイしているのですが、光の剣がどこにあるのか、わかりません。それと、ハリイザードの鍵と、ザリオザードの鍵はどこで使うのですか？ どうか教えてください！ この問題で、何日もなやんでいます。

〈大分県大分市・日高健二〉

A ●おいおい、ハリイザードの鍵をもらった時に言われたことを忘れたのかい？

出発点ともいうべき、あの神殿のすぐ南にもうひとつ神殿があるよ。小さいのがね。そこで、使ってごらん。光の剣についてはまもなく解決するだろう。キミの用意が整ったら、今まで、まだヒントを話せないと言ってた人たちも協力してくれるようになるよ。ハリイザードの鍵の使い方も、やがてわかるさ。

Q ●『**リバイバー**』で3か月くらい、つまってます。2つのクリスタルと闇の剣は取ったんですが、火のクリスタルがどーしても取れません。クリーグの泉にあることはわかってますが、ツタで取るんでしょうか。ツタもどこにあるか分かりません。それから、英雄度がいきなり0になってるんですが…。ボクは人を怒らしたりしてないのに。どうか教えてください。

〈奈良県奈良市・皿之谷ぴぐも〉

A ●火のクリスタルに関しては、このコーナーで何度も答えてきたけど、ツタが手に入らないという人は、初めてだな。よく、それでここまで来られたと、感心しちゃったよ。ツタは、わりに最初のころに行ける町の建物や城の壁を見てごらん。そして、壁をたたけば、落ちてくる。それより、問題は英雄度だね。闇の剣があった城に入ったんなら、入場パスを手に入れるために、ある店に入っただろ？ あそこで、光の剣を持たずに、闇の剣を持ってはいけないというメモを見つけなかったな。闇の剣は闇の世界にひきずりこむ力があるんだよ。できれば、闇の剣を持つ前に戻って、先に光の剣を手に入れたほうがいいぞ。リスタークの4つの洞窟をクリアすることが、まずキミの最優先課題だ。

Q ●今『**リバイバー**』をプレイしているのですけど、デルハンクで何をすればいいかわかりません。しかたないので、ザリオザードにいったのですが、何をやればいいのか、全然進めません。どうか、教えてください。

〈鹿児島県曽於郡・福岡　修〉

A ●まあ、はっきり言うと、デルハンクでは何もしなくていい、それどころか、あそこへ行かなくてもいいんだ。あそこはワナなんだ。では、ザリオザードでどうすればいいか。壁に入り口らしきものがあるところは見つけたかな？ あそこを青い宝箱と同じやりかたで開ければ、奥へ行けるよ。ためしてごらん。



 イラスト／中野　豪



Q ●すみませんが『**リバイバー**』について教えてください。英雄グッズは全部持っているんですが、サダリアーンに会えません。(以前デルハンクの神殿で1度だけ出会った)。いったいどうすれば再会できるのでしょうか。ザリオザードの鍵は持っています。

〈東京都小金井市・山本修〉

A ●リスタークの町で情報を集めてごらん。お店の人が、ザリオザードへの行き方を教えてくれるぞ。でも、まだわからない場合のために、少しだけヒントを書いておこう。ある生き物に鍵を見せてごらん。

Q ●クロ先生、コンニチワ！ 『**リバイバー**』のことなんですが、アマリシア王国から出られないのです。ステーションでラビスタークパスを見せても「ここでは使えない」と言って、受けつけてくれません。現在英雄度は91%です。ボクの考えでは、町が暗いから、ラビスタークが飛んでくれないと思うのですが。王様を助けて、町を明るくすればいいのではないでしょうか。でも、あの変な恐竜のようなものにどうしても負けてしまいます。これに勝つ方法も教えて。早くアイドラに戻りたいヨー。葉書を出すのは、今回が初めてなのです。ぜひ、答えてください。お願いします。

〈東京都杉並区・佐藤 仁〉

A ●うーん、良いセンまで、わかってるじゃないの。でもって、モンスターの倒し方ねー。ここまで来てたら、相手の強さによって、必要な剣の数が違うことは知ってると思うけど。このモンスターはけっこう強いから、かなりの数の剣がいるんだ。剣をたっぷり用意して、再度チャレンジしてごらん。それでも、まだ、勝てないとしたら…。まだ、仲間が揃ってないのかな？ 3人でかからなきゃ、ここのモンスターは倒せないよ。もし、仲間が足りないなら、残念ながらゲームのいちばん最初からやり直し。再度ガンバってくれたまえ。

ウイングマン・スペシャル

Q ●『**ウイングマン・スペシャル**』で行きづまった私を助けてください。合宿が終って帰ってきたのですが、まったく進まなくなってしまいました。持ち物は、ハンマー、洗面器、すいがら、ライター、ガム、バケツ、水、さかな、カン、タオル、写真、鏡、スリッパです。よろしくお願いします。

〈三重県多気郡・松島 宏〉

A ●そうだねー、キミの場合は、パート2に来てからのずうずうしさが足りないみたいだね。人の家に行ったなら、手当りしだいに、取れるものを取ろうぜ。とは言っても、取るものはあとひとつだけ。それから、先生におごってもらったかな？ せっかくパート1で、ジュースをおごってあげたんだから、お礼はバッチリしてもらおうぜ。これで、落し物が発見できるようになるからね。ま、ガンバレヨ！

ザ・マン・アイ・ラブ

Q ●先生、ボクは『**ザ・マン・アイ・ラブ**』をやってるんですが、どうしてもうまくいきません。指輪がにせものだとわかって、宝石屋へ行って、店の主人を問いつめると、しどろもどろになるんですが、張り込みをしてもなにも起きません。どうしてでしょうか？

〈東京都杉並区・大塚直樹〉

A ●銃を見せたかい？ 見せたけど、なにごともない？ うーん、きみはただ「みせる じゅう」とやったのじゃないかな？ 「じゅう2」のほうを見せなきゃいけないんだよ。そうすると急に怒りだして、出てけと言われるからね。それから、張り込みしてみよう。

波動の標的

Q ●クロ先生、はじめまして。『**波動の標的**』のジャングルの中で、ガイコツの持っていた手帳まで見つけましたが、それ以上進みません。最初は同じ絵が5回ずつくり返されるので、5×5のマップだと思いましたが、違うようでした。どうかマップをのせてくださいお願いします。

〈山口県下関市・長尾高也〉

A ●うーむ、これはマップの問題じゃなくて、コマンドを使うのを忘れているせいなんだなー。ここは草深いジャングルの中。よーく見ないと、いろいろな発見ができないぞ。とりあえず、最初の発見がある場所までの行き方を書いておくと、右、前、前だ。1歩ごとに「見る」ようにしていけば、この後もきっときり抜けられるだろう。

魔界復活

Q ●ボクは今、『**魔界復活**』をやっています。篠栗霊場に行く時、途中で車が倒れ、「よし、わしがもちあげてやろう」と村人が現れます。こいつは実は妖魔ですが、この妖魔の倒し方を教えてください。持ち物は数珠と照覧石と輪宝鏡です。ぜったい教えてくれないと、

質問は、〒102 東京都千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係まで

クロ先生、一生うらむぞー。

〈熊本県菊池郡・中尾啓二〉

A ●「うらむぞー」なんて、ゲームのおどろおどろしい雰囲気に影響を受けてるなー。まず、アイテムが足りないね。輪宝鏡を手に入れたら、1度、霊願寺に戻ってごらん。あの剣が手に入るぞ。かわりに照覧石を忘れてこないように気をつけよう。ほんじゃあ、人をうらまずに、あとは自分で努力してくれたまえ。

クリスタル・プリズン

Q ●**『クリスタル・プリズン』**のことで、教えてください。ワインのコルク抜きがどうしても見つかりません。これがないと脱出できないと、聞いたのですが…。あらゆるところを探したのに、ないんです。助けてください、クロ先生！

〈広島県広島市・香川邦彦〉

A ●はっはっは！ よく探したのにねー。当然、食堂のテーブルなんて、探しただろう。だが、キミは一部を調べただけなんだ。あのテーブルは大きいから、4つの場所にまたがっていただろ？ 4か所で調べてみたまえ。

Q ●クロ大先生さま、突然まかりこしまして、大変失礼とは存じますが、あっしの悩みを聞いてやっておくんなさい。実はあっしは**『クリスタル・プリズン』**を発売当時から持っているのですが、いまだにエンディングを見ておりやせん。やれることはすべてやったつもりなのですが、ボートに乗って逃げると爆発してしまいます。そのほかタバコをすって、むせてみたり、火をつけたままライターを捨てて焼け死んでみたり、魚の骨を食べてみたり、あげくのはてにやしの木をバットでたたいて、気がついたらベッドの上にいるという始末。いったいあっしはこれから先何をしたらいいのでしょうか。なにとぞ、よろしゅー、おたのもーします。

〈東京都大田区・折笠章人〉

A ●たぶん、キミは本物のクリスタルを手に入れてないんだ。畑を掘ってごらん。ジョンの死体が見つかるよ。敵に見つからないよう、よくまわりにも目を配ってから、クリスタルを手に入れよう。

太陽の神殿

Q ●クロ先生、はじめまして。ボクは今、**『太陽の神殿』**をやっています。実は太陽のカギを取ってからがわからないんです。それから、白いブロックとあまったコバルはどう使うのでしょうか。教えてください。

〈北海道苫小牧市・吉岡　輝〉

A ●おやおや、白いブロックを持ってるのかい？ そいつはまずいぜ。実は、太陽の神殿への道はふたつあるんだ。いままでも経験しているだろうが、出口と入口を用意しとかなきゃいけないんだよ。で、そのもうひとつの道が、つまり、あの白いブロックのところなのさ。あれは取ってはいけない。押すんだ。さあ、あと少し。がんばれ。



Q ●ボクは今**『太陽の神殿』**をプレイしています。でも、水晶のカギが見つかりません。しかも南の泉の水がなくなっています。どこで、どうしたらいいのか教えてください、おねがい！

〈千葉県千葉市・篠崎敬〉

A ●宝物庫で手に入れた石片のカメに隠されているんだよ。思いきって、ぶっこわしてみようぜ。さて、これからどうしたらいいか。うーん、どこまでできたのかな？ このゲームは、ものごとをやる絶対の順番っていうのはないからねえ、キミがやったことを書いてもらわないと、すべきこともわからないんだよね。でもさ、不思議なんだよね、せっかく泉の水がなくなったのに、なんで、泉の底におりてみようとは思わないんだい？

抜忍伝説

Q ●**『抜忍伝説』**について教えてください。「幻妖斎」のプレイで、青龍に会うところまで無事行けたのですが、次の兄龍のいる高野山でつまってしまいました。どこに行っても、斧山杖に会えません。どうか私をお助けください。高野山の左の方に、木が1本あるけど、そこにいるのですか？ もし、そうなら、どうすればいいのですか？

〈京都府京都市・前田史郎〉



A ●斧山杖のいるのは、高野山の奥のほう、木に囲まれた建物の数歩手前を右手に行ったところだ。かなり手ごわい相手だから、しっかり鍛えてから行かないと、たちまち倒されてしまうぞ。それから、あの1本だけの木のところには、大事なアイテムがあるよ。

テーブルトーク PRGコーナー

『D&D®』や『T&T』、テーブルRPGでわからないことをズバリ答えよう！



Q ●クロ先生、はじめまして。『D&D®』でわからないことがあるんです。
①コンパニオンセットの中に新しい武器が出てきますが、コンパニオン以下のレベルのパーティに使わせてもよいのでしょうか？
②飛び道具の射程で、遠射程・近射程の時につく修正は、ダメージ判定の時にも使うのですか？

〈北海道苫小牧市・杉森　圭〉

A ●うーん、それはやめたほうがいいんじゃないかな。『D&D®』はキャラクターのレベルにあわせてルールを追加していくスタイルをとっているから、あまりシステムから飛び出すのはすすめられないんだ。もっともキミたちがＲＰＧのベテランなら、新しい武器でもうまく使いこなせるかもしれないけどね。よく考えよう。

飛び道具の射程についている距離の修正は、命中判定のときに影響するだけで、敵に与えるダメージには影響しないよ。

Q ●『D&D®』の世界の中でいちばん速い動物はやっぱりロック鳥でしょうか？それからロック鳥の飛行能力の480'は実際の速度は時速何kmでしょうか？意表をついた質問に答えられるのはクロ先生だけです！

〈愛知県名古屋市・大曽根誠治〉

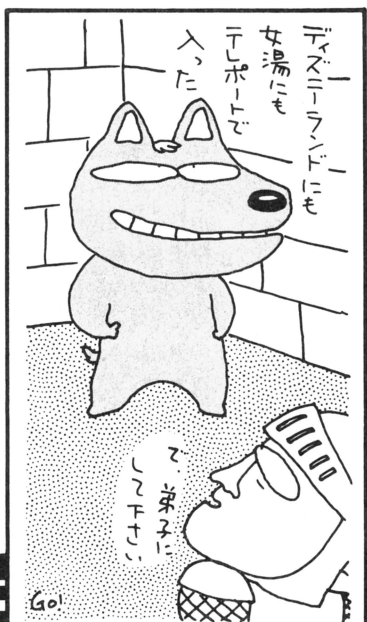
A ●どうかねえ、たんなる速さなら、テレポートができるブリンクドッグのほうが速いんじゃないかな。480'というのは10分間に144ｍ移動するということだから、時速では864ｍ（kmじゃないよ！）になるね。でも注意してほしいのは、『D&D®』では暗いダンジョンの中を基準にして、移動速度が決められていることだ。だから、人間の移動速度が120'ということから、ロックはその４倍のスピードと考えればいいかな。

Q ●私がＤＭをしている『D&D®』のパーティはカオティックはいません。ですが全員自分の感情のまま動くだけで、ローフルの奴の行動もカオテックなことばかり、注意してもまったく言うことを聞きません。なにか大きなペナルティを与えてやりたいのですが、いったいどんなペナルティを与えてやればいいのでしょうか？

〈三重県伊勢市・F・G・J〉

A ●やっぱりそういったパーティがいるのかなあ。昔はしょうがないな、と思っていたけど、最近は気分として、「真面目にやらんやつはＲＰＧするな」と言いたいよ。ＲＰＧというのはマスターとプレイヤーが一緒に楽しむものなんだから、プレイヤーが勝手なことをすると、ぜんぜん面白くないんだけどねェ。

でもまあ、そう言ってもはじまらないか。カオティックな行動をするローフルは、言ってもきかなけりゃ、ペナルティとして、アラインメントを変えさせるしかないだろうなあ。そうすれば好きなだけカオティックなことができるわけだし。もちろん１レベル分くらい経験点をマイナスするのは当然だけどね。



Q ●我々はメタルフィギュアを使って『D&D®』をプレイ中ですが、わからないことがあります。それは10×10フィートのスクウェアにどのくらいの人数を置くことができるのかということです。それとドラゴンの場合は？

〈東京都八王子市・ＤＤＭ協会〉

A ●10フィートといえば３ｍだ。このスペースに『D&D®』なら３人のキャラクターが肩を並べて移動できることになっているんだ。となると最大では９人が入れるということになるのかな。でも常識で考えると、１列に並べるのは２人、したがって10フィート四方には４人くらいというのが、適正な人数じゃないかな。

またドラゴンなどは、10フィート四方の通路には、ちょっと入ってこられないサイズだよ。だからもっと広い洞窟や広間でないと、ドラゴンと会うことはないように、シナリオを変更したらどうかな。

Q ●『D&D®』の魔法について質問があります。「ベントリロキズム（腹話術）」の呪文を使っているマジックユーザーに「サイレンス15'Ｒ」がかけられた場合、最初のマジックユーザーは「サイレンス」の外から声を出して、呪文を唱えられますか？　また、魔法の射程距離をのばせますか？

〈神奈川県川崎市・内藤　渉〉

A ●いくら魔法とはいっても、腹話術というのは本人が声を出しているのだから、これを使って遠くから呪文をかけるというのは、ちょっと無理なんじゃないかな。

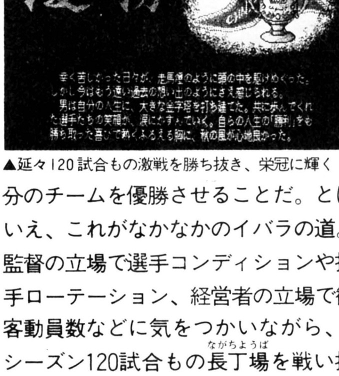
D&Dに関する質問に対しての答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。



数ある野球ゲームの中で、もっともSLGっぽい1作だ



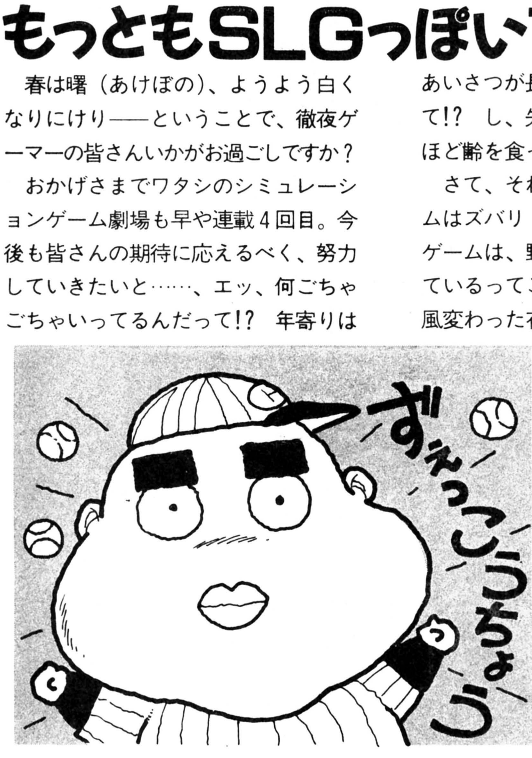
▲これが順位表画面。とりあえずはAクラス入り!?



▲延々120試合もの激戦を勝ち抜き、栄冠に輝く

春は曙（あけぼの）、ようよう白くなりにけり――ということで、徹夜ゲーマーの皆さんいかがお過ごしですか？

おかげさまでワタシのシミュレーションゲーム劇場も早や連載４回目。今後も皆さんの期待に応えるべく、努力していきたいと……、エッ、何ごちゃごちゃいってるんだって!？　年寄りはあいさつが長いからイヤだよう、だって!？　し、失敬な！　ワタシは見かけほど齢を食っちゃいないんだぞ！



さて、それでは今回とりあげるゲームはズバリ『Mr. プロ野球』だ。このゲームは、野球をシミュレーションしているってことで、ＳＬＧとしても一風変わった存在だし、選手の立場ではなく、監督・球団経営者の立場からゲームを進めていくことから、これまでの野球ゲームの中でも異色の存在。ま、どちらから考えてみても最近出たゲームの中ではもっとも新鮮なオリジナリティ（独創性）をもったゲームのひとつといえるね。

ゲームの目的はただひとつ、３年以内に自分のチームを優勝させることだ。とはいえ、これがなかなかのイバラの道。監督の立場で選手コンディションや投手ローテーション、経営者の立場で観客動員数などに気をつかいながら、１シーズン120試合もの長丁場（ながちょうば）を戦い抜いていくのだ。それじゃ、そろそろ秋葉原ク……、オワッ、なんなの、その迷彩服は!？『スーパー大戦略』は別のページでしょ！

 ●クリスタルソフト☎06-326-8150●PC8801SRシリーズ／9800円

チェックポイント 監督と球団のデータ

どんなに強力な選手を抱えていても、その能力を引き出せなければ話にならない。また、優勝を目前にひかえながら、資金不足でゲームオーバー——なんてことになったら、それこそ目もあてられない。ということでこの10のデータ、いずれもシーズンを生き残るためには必要不可欠なものばかり。特定のデータの値を上げるよりも、少しずつでもいいからバランスのとれたチームづくりを目ざしていこう！　なんといっても勝負は1シーズン120試合、焦(あせ)らずはやらず、息の長い戦略をたてて優勝を手中に収めるべし。

魅　力	監督つまりキミ自身の人気。主として観客動員数と選手の能力発揮に影響。「酒宴」コマンドでアップすることができる	球場設備	フランチャイズ（本拠地球場）が整備された状態かどうかの目安。主として観客動員数に影響。巨人、西武などはかなりのレベル
指導力	キミの監督としての技量・力を表す。魅力と同様、選手の能力をいかに引き出すかに影響。コマンドではUPしないので、初期設定に注意	練習設備	キミのチームの練習設備の状態を表す。「練習投資」によって常に整備された状態にすることが必要。おもに選手の練習の成果に影響する
体　調	監督のコンディション。おもに的確な判断がくだせるかどうかに影響。これが低いと残塁ばかりが目立つ情けない試合をするような破目になる	選手忠誠	魅力、指導力と同様、選手の能力をいかに引き出すかに影響。これが低いと選手がキミの命令に従わず、チームはボロボロの状態になる
資　金	手持ちのお金。0になった時点でそくゲームオーバー（破産）になるので要注意。観客動員数や後援会員を増やして、こまめにUPしてやろう	スコアラー忠　誠	相手チームに配置したスコアラーがいかに力を引き出すかに影響。一見地味だが現代のプロ野球は情報戦。試合にもっとも影響を与えるデータだ
後援会	キミのチームの後援会員数。これが高いとビジターゲーム（本拠地以外での試合）のときでも収益を上げることが可能。「勧誘」でUPする	球団防備	スキャンダルを防備し、スキャンダルが発覚しても、チームの不利益をいかに最小限にとどめるかに影響。「防備強化」コマンドでUP！

チェックポイント コマンド一覧

上に挙げた10のデータに多かれ少なかれ関連するのが下の14のコマンドだ。試合前に10ポイント与えられるステップ数をどのように使っていくか——ここでキミの監督としての力量が試される。ゲームを進めていく上でのヒントを挙げれば、まず試合に勝つためには、なんといっても選手能力・スコアラー能力をいかに上手に引き出すかが必要になる。「報奨金」は比較的使用頻度(ひんど)の高いコマンドになるはず。また観客動員数にかかわるコマンドは、消費ステップ数が少なくこまめな使用が可能だ。なおステップ数は蓄えることができる。



1 球団の経営・監督の能力にかかわるコマンド

3つのコマンドのうち、「球場投資」と「勧誘」は球団の資金を考える上で絶対に見逃せない。「酒宴」はステップ数がやや高いので、ここぞというときに使用

- **酒宴**（$ 7）
  - 1 小料理店
  - 2 キャバレー
  - 3 高級クラブ
  - 高級クラブから小料理屋まで。監督の「魅力」を高めるためには欠かせない！
- **球場投資**（$ 1）「観客動員数」に影響する。地味ながら球団経営の基本
- **勧誘**（$ 2）「後援会員数」に影響。これも球団経営上の大きな要素だ

2 選手・スコアラーの能力をアップさせるコマンド

2に分類したコマンドは、試合の結果にもっともストレートにかかわってくる。このうち「報奨金」での忠誠値UPは必須。また勝利のための「特別練習」に注目！

- **練習投資**（$ 2）「練習設備」をUP。2の中での重要度は普通レベル
- **会食**（$ 5）「選手忠誠」UP。ステップ数がやや高いのが難点だ
- **休養**（1）選手のスタミナを少しだけ回復。ステップ数は1と最少
- **特別練習**（4）
  - 1 投込：投手の投力を回復。試合直前に有効だが、その分スタミナが減る
  - 2 特打：選手の打撃力回復。とくに調子の落ちている主力打者には特効薬！
  - 3 休暇：スタミナをかなり回復させるが、次の試合には出場不可なので注意
- **練習**（2）選手全員の技術力をほんの少しUPさせることができる
- **報奨金**（$ 4）
  - 1 選手：金額に応じて「選手忠誠」がUP。ただし必ずしも額に比例せず
  - 2 スコアラー：「スコアラー忠誠」がUPする。最重要のコマンドのひとつだ！

3 情報収集・スキャンダルなどにかかわるコマンド

3のコマンドはゲームの隠し味ともいえる個性あるものばかりだ。現代のプロ球界のシ烈な情報戦を勝ち抜くためにはぜひ使ってみたい。GOOD LUCK！

- **胴元**（$ 10）球団のデータを売り買いする。敵に対する戦力がUP！
- **仕掛人**（$ 18）相手チームにスキャンダルの種をまく。ウラのプロ野球
- **スコアラー配置**（12）10人の自軍スコアラーの敵球団への配置先を決定。
- **防備強化**（$ 1）敵の仕掛人に対する防備を強化、スキャンダルを防ぐ
- **宝くじ**（$ 8）資金操りのための最後の手段。ただし当たれば大もうけ

1のコマンドの活用法

1のコマンドは主として球団経営上のもので、シーズンを戦っていく上でもっとも基本的なものが収められている。使用する上でのポイントとしては、とにかくこまめに実行すること——につきる。なお酒宴」はシーズン中盤以降に考えればOK。

2のコマンドの活用法

2では試合の勝敗に直接かかわるコマンドを集めた。このうちゲーム序盤から重要になるのが「報奨金」、「特別練習」などだ。消費ステップ数4はやや高めだが、123をとおしてメインになるコマンドと考えて、欠かさず実行していこう！

3のコマンドの活用法

3のコマンドでは「もうひとつのプロ野球」ともいうべき情報戦に関するものが集められている。「防備強化」以外はいずれも消費ステップ数・資金量ともに高く、めったに実行できないものが多い。この中でぜひ実行してほしいコマンドは「胴元」「防備強化」のふたつだ。「胴元」はスコアラー忠誠値のUPと呼応して自軍の特定チームに対する情報力＝戦力を高めてくれるし、「防備強化」はスキャンダルによる被害を最小限にとどめるために必要にして不可欠なものといえる。

イラスト／盛本康成

秋葉原&南の スーダラ野球談！

さて、ここは人外魔境――じゃなかったお茶の水教授の研究室だ。部屋の隅にマシンに向かって抗議しているアブナーイ男あり。そう、彼がウワサの怪人秋葉原なのだった。

秋葉原（以下㊙） ええーい、この根性なし！　どーしてこんなに打たれちゃうんだよう、もうイヤじゃ～！

お茶の水（以下㊟） どーおれっと。うーむ、わがコンプスもこれで6連敗か。どうも投手ローテーションに問題ありそ……、(ドドッとのけぞる)。な、なんだこれは!?　まともに先発できるピッチャーがひとりもいないじゃないか。エースなのにどーして投球技術が0になるの!?

㊙　根性の連投を重ねてたら、いつの間にかこうなっていたんだよう。ボクのせいじゃないもんね。

九段南（以下㊚） アナタが悪いの！いいこと、ピッチャーっていうのは1試合投げれば2kg体重が減っちゃうほどツラ～いお仕事なの、投げたあとは2、3日休ませてあげなきゃカワイソウじゃない。



チェックポイント 6つの最重要コマンド

前のページに引き続き、ここではシーズンを通じてもっとも重要になるコマンドをピックアップしてみた。このゲームの基本的なコンセプトは、選手の立場より、監督・球団経営者の立場から広い視野での「プロ野球」を考えていくことにある。目前の試合の勝敗（戦術）と、シーズンを通じての順位・資金（戦略）の両方に目を配ってこそ「名監督」と呼ばれるにふさわしい一流の（!?）ゲーマーになることができるのだ。シミュレーションには必勝法はなし――というのがワタシお茶の水の持論だが、コマンド使いの巧拙（こうせつ）でゲーマーの実力が出るのもまた事実。がんばれ！

1 特別練習

3つあるサブコマンドのうち、重要なのが「1特打」と「2投込」だ。とくにユーザーチームの弱体投手陣をシーズンを通して切りまわすには、どうしても「2投込」の速効薬が必要だった。ただし投込をするとその分スタミナが減るので、特別練習の対象とする投手の選択には要注意。

2 報奨金

このゲームではいかに選手・スコアラーが自分の能力を引き出してくれるかが最重要ポイント。このコマンドはメイン・コマンドとして毎回のように実行すべし。なおホームランが少ないとお嘆（なげ）きのアナタへ。選手忠誠値がアップすれば、キミの打線もピストルから大砲へ変身する。スコアラー忠誠値アップは基本中の基本。

3 胴　元

情報戦での勝利は現代のプロ野球での常識。これを怠（おこた）る者はどんなに実力があろうともついには亡びる。ということでこのコマンドで相手チームのデータを手に入れる。とくに苦手チームとの戦力差をマイナスからプラスへ転じるための特効薬のひとつ。消費ステップ数10は大きな負担なので、ここぞというときに。

4 酒　宴

監督の魅力を高めることも選手の能力を引き出すためには欠かせない。3つのサブコマンド、1小料理屋（￥5～10）、2キャバレー（￥8～15）、3高級クラブ（￥20～40）があるが、費用が高ければ高いほど効果があるのは自明の理。消費ステップ数7と大物コマンドなので、そうたびたびは不可。

5 球場投資・勧誘

それぞれ独立したコマンドだが、その効果はほぼ同じ。ただ「球場投資」のほうはフランチャイズでの観客動員数＝入場収入に影響し、「勧誘」のほうはビジターゲームでも収入アップが望めるところがちがう。いずれにせよ球団経営のためには絶対必要。資金操りが苦しくなり途中で涙を飲んだ人もいるはずだ。

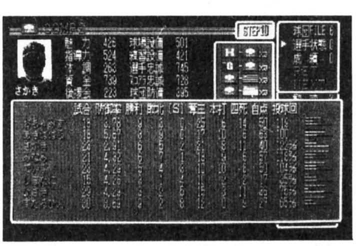
6 仕掛人

人によってはほとんど使うこともないだろう。これは重要コマンドというよりは異色コマンド（!?）に近い。とはいえゲームには遊び心がつきもの。ステップ数が18と非常に高くつくが、余裕があったら天敵ともいえる苦手チームに使ってみよう。うまくいけば主力選手がスキャンダルによって出場停止になるかも――。



投手陣は火の車なんだもんね！

ども、秋葉原ですう！　わがコンプスではボクの左腕が命の綱。連投も辞さず、なんてカッコイイ今日このごろなんだもんね！　ということで、そりではと。「投手データ」の見方についてじゃ。投手データは棒グラフで表されて、上から順に投力（技術）、スタミナ、コンディションになっているんだもんね。これは試合ごとに変わっていくので、3つすべてがベストの状態で先発・登板するのはむずかしい。どうしても計画的な投手ローテーションとコンディションづくりが必要になるのじゃ。えーい！　それにしてもユーザーチームの投手陣はどーしてこんなに弱いのじゃ！　あのヤクルトよりも弱いんだもんにィ。



▲選手状態表示の画面。先発陣はダイジョーブ!?

(秋) フンッだ。ボクはスポ根路線のほうが好きなんだもんね。星飛雄馬なんて肩がぶっこわれるまでがんばったし、バンババンなんかマウンド上で死んじゃったエラ〜イヤツなんだもん。
(茶) どーも秋葉原クンは何か誤解しているみたいだな。このゲームには大リーグボールは出てこないし、べつにマウンド上で死ぬ必要もないの！　まあワタシにいわせれば、まれに見るスポーツシミュレーションの傑作といえるね。
(南) そーよ、秋ちゃん。教授のいうことにマチガイないの！　あるのはイヤミなウンチクだけ。
(茶) ほめてんのかけなしてんだかわからんが南クンのヨイショが気に入った！　卒業証書は目前だよ〜ん！
(秋) ローテーションってなんだよう、南ちゃん？　いいニオイのする……。
(南) それはローション！
(秋) 結婚式場に出てくるケーキ……。
(南) それはデコレーション！
(茶) コ、コラコラふたりで苦しいネタやってんじゃないの！
(南) 秋ちゃんがノセたんでーす、私は悪くありませーん！
(秋) ズ、ズルイ！
(茶) バカモン！　前フリだけでスペースがつきたではないか、フントニ。



チェックポイント　自軍投手データ

『Mr.プロ野球』の魅力のひとつが豊富な選手データだ。プロ球団、ユーザーチームを問わず、ひとりひとりの選手に詳細なデータが設定されている。ゲームの中ではそれらのデータが選手の個性としてかなりの説得力をもっている。たとえば西武の東尾はベテランらしく投球技術は高いが、その分給料が高く、スタミナの回復力が低いのでローテーションを守ってあげなければならない。反対に巨人の桑田は給料安く、投球技術も高い。しかもスタミナ、回復力とも最高！（ナ、ナンダ、イイことづくめじゃないか！）ま、こんな選手はなかなかいないので、それぞれの持ち味に応じた起用をすること。うーむ、それにしてもユーザーチームの先発投手陣（上位4人）はつらいなあ。タイガースが怖い！

名　前	技術	体力	コメント
ふじむら	4	5	ユーザーチームの貴重な左腕。若いころはタイガースで大活躍したが、いまは押しも押されぬベテランに。技術・体力とも若い者には負けちゃいない
ほし	5	4	以前は巨人で活躍。そののち肩を壊し球界を去ったが、ピラミッドパワーの力により復活。技術・体力ともバランスがとれ、ふじむらと並ぶ大黒柱
さとなか	4	4	右腕のエース。かつては「小さな大投手」と呼ばれ、甲子園をわかせた。温厚な性格ゆえ無理な先発ローテーションにも黙々と従う
みずはら	4	4	さとなかと同様、アンダースローのエース級。女だてらに、と親の止めるのを振り切ってプロ球界へ。実力はさとなかとほとんど同じ
やました	5	2	リリーフピッチャーとしてはまあ満足がいくところ。強みとしては、うえすぎとはちがいスタミナ回復が早いこと。やましたを可愛がってやってくれ！
うえすぎ	5	2	高校出の新人投手とのことだが、若いくせに体力がない。しかも回復力もチーム中最低。過度のファミコンが原因とのウワサもある
ばんば	5	3	魔球開発に青春を燃やす熱血右腕。スタミナの点でやや難があるが、その代わり給料は安く、回復力はプロ球界中最高！　リリーフとしての資格十分だ
いちもんじ	6	2	あたら高い技術をもちながら、不健康な生活がたたり体力、回復力とも最低レベル。でも短いイニングなら大エース。ケンカっ早いのが玉にキズとか



ドラゴンに弱いのは仕事柄!?

ハイ、九段南です！　それにしても前半60試合のコンプスの弱いこと。中日に3勝9敗と大きく負け越して、秋ちゃんは「秋葉原火ダルマ！　マウンド上に死す」なんてスポーツ新聞に書かれちゃうし、お茶の水監督は頭抱えるし――だいたい雑誌社がプロ球団をつくろうなんてのが甘いんですよね！　中日の強みは小松・鈴木・近藤を軸にした先発陣。打線もマアマアだし、どー見ても役者がちがうって感じでつらいところよね。でもコンプス、不思議なことにジャイアンツだけには強いので許せな〜い！　ええっ!?　次は私が巨人戦先発ですって!?　ツ、ツライわ、でも原さんに会える♡



スポーツSLG

○月×日
金曜日

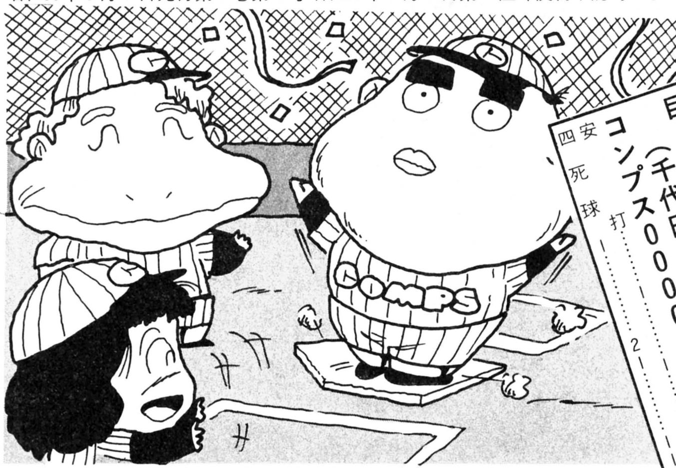
スポーツＳＬＧ新聞社／東京都千代田区九段南4-7-16コンプティーク編集部内
昭和63年５月１日発行第１巻第１号昭和63年１月１日第３種郵便物不認可だよ

大逆転秋葉原 9回裏

劇的！男涙の舞！お茶の水監督

コンプスV初優勝！

熱投九段 連投



巨人	3	0	0	1	0	1	0	0	0	5
コンプス	0	0	0	0	2	0	0	2	2	6

（千代田＋四勝＋四敗）

巨 安打4……2……2……2……22……11 四死球……5

コ 安打1……1……2……2……232……9 四死球……6

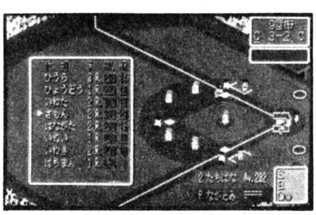
▲逆転サヨナラ本塁打を放ち、本塁を踏む狂戦士秋葉原と、出迎えのコンプス各選手の喜びの表情

○月×日、首位ジャイアンツに0・5ゲーム差と迫るコンプスは本拠地千代田区民球場にて宿敵ジャイアンツと激突、激しい熱戦を繰り広げた。四回まで巨人桑田に抑えられていたコンプス狂戦士（バーサーカー）打線は五回長島の2ランによって一挙に爆発。また不調に悩む星飛雄馬に代わって六回からは九段南が連夜の力投、原のソロホーマーを許したもののパーフェクトのできで優勝を勝ちとった。

九段南の激投光る！ 九回には復活秋葉原の逆転サヨナラ

初回、不調にあえぐ星を狙い打ちした巨人打線の攻撃は、一死後、篠塚の右前打に始まった。三番クロマティが目の覚めるような打球をセンター前に返し、四番原の左中間への二塁打でまず二点。吉村の遊ゴロで三塁へ進塁後、中畑がライト前へタイムリー。好調桑田に貴重な先手点を与えた。

一方、コンプスの反撃は五回長島の2ランに始まり、バーサーカー打線にふさわしく八回にも長短打で二点をあげた。そして最終回、なおも完投を目ざす桑田に伏兵秋葉原が逆転サヨナラの本塁打。桑田にとっては決して調子は悪くなかっただけに、悔いの残る試合となるだろう。なおこの日の投のヒーローは、連日の登板ながら、六回以降を原のソロ本塁打一本に抑えた九段南だ。若冠二十一歳、独特のアンダースロー投法に磨きがかかり、いまやコンプスの投の大黒柱となった。



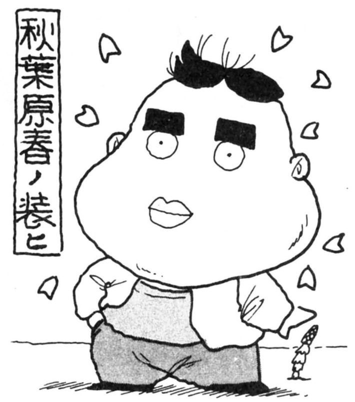
▲リリーフの投入には神経を使うんだよね！

Mr.プロ野球放談

球界の恥と呼ばれ、長年千代田区民の判官びいきを刺激してやまなかったコンプスがついに日本一の座に輝いた。試合終了後の市ヶ谷近辺では乗用車がいっせいにクラクションを鳴らし、交通巡査がタップをふむ狂騒ぶり。久しぶりに熱烈なコンプスファンで知られる知人宅に電話をかけてみた。電話にて祝賀の辞をのべると、開口一番、「胸のつかえがスゥッとおりた」とのこと。あとは歯切れの良い下町言葉で淡々としたコンプス礼讃。いわく、「いえね、数年前コンプスがPL学園と練習試合をして負けたときは、ワタシ、あまりの情けなさに涙がこぼれて連夜のヤケ酒。おかげで胃を半分もっていかれちまった」

知人は胃を失い、コンプスは優勝フラグを得た――これは一見なんでもない話だが、ホントのところもなんでもない話である……。い、イケナイ！　コンプスノリが伝染ってしまった！　タイコ持ちのアルバイトをしていたことがバレて、出場停止になった秋葉原の呪いか!?（恒）

SLG通信の逆襲



㊙ フッフッフ、今月よりＳＬＧ通信は大逆襲に転じた！　各員一層奮励努力せよ、なのじゃ〜！
南 ま、どーでしょ、広告の関係で２ページもらったからって、調子にのっちゃって。でも、ダイジョーブなの、秋ちゃん？
秋 ホ、ホイ!?
南 おたより、ちゃんと来てる？
秋 ブワッファッフファッファッ（た、頼む！　その「バルタン星人笑い」だけはやめてくれぇ——教授談)。ほーらこんなにあるのじゃ、しかも先月今月と大幅にレベルアップ！　もうウレシくって性格が破綻するよう！
南 もうとっくにしているわよ。

信長の野望・全国版①

京都府・奥出雄三

そりでは、と。まずは信長ネタから始めてみるぞ。３月号に掲載した京都府の玉岡クンの「１・99戦法」には、全国からものすごおいリアクションがあったのじゃ！　まずは同じ京都府の奥出クン。彼は「１・99戦法」ならぬ「オロカモノメ戦法」を考え出してくれたよ。この作戦が「１・99」とちがうところは、騎馬隊ではなく足軽(５軍)を99％にするってこと。彼によれば、一度取られた国を攻め返す下の図のよーなバアイ、コンピュータ側の騎馬隊(２軍)は動かないけれど、足軽(５軍)はつねに敵本隊へ向かって動くとのこと。そーなると当然、敵本隊へ迫りやすくなるってワケ。奥出クン、ほかにも MAP DATA 、ありがとさんじゃ！



信長の野望・全国版②

千葉県・大西祥隆

さて、おつぎは千葉県の大西クン。彼は「１・99戦法は甘い！」とのことで、「いかさま戦法」という作戦を提案している。その作戦とは、
①部隊編成で、１軍１％、２軍90％、３軍４軍５軍をそれぞれ３％にする
②攻める国の兵力の９割くらいの兵力を投入（敵国300のとき、270）
③味方の兵力が少ないとき、敵は多くの場合兵をバラバラに配置する
④味方の３、４、５軍は１軍を守って、なるべく戦場の隅に配置。２軍のみ敵１軍をすぐに叩ける位置に置く
⑤結果は見てのお楽しみ
ということじゃ！　キミもＳＬＧ秀才派じゃ！　これからもヨロシクね。

そりから——と。北海道の春日クン。キミのおたより、……残念、スペースが足んないよう。でも、しっかと目を通したからね、許してちょーだい！

信長の野望・全国版③

東京都・葛見由美子

信長ネタの最後は、フッフッフッ、聞いて驚くな、ナント、女のコからのお礼状じゃ！　一挙に全文掲載じゃ。『お茶の水教授、秋葉原助手、九段南さんこんにちは。私はコンプティーク３月号に載っていた京都府の玉岡英人君に、ぜひお礼がいいたい！“三国志”はLevel 10で何度も統一しているのにもかかわらず、“信長”ではLevel１で17カ国モードさえ統一できず、いいかげんあきらめてました……が、英人君の必勝法でやってみたら、初めて統一することができました(キャラは三好)、もううれしくって感動して、こうして筆をとったしだいです。ありがとうございました。英人君のおかげで統一できました』とのことじゃ。差出人は東京都の葛見由美子クン。玉岡クン、よかったなあ、オイ！　由美子クン、これからもおたよりちょーだい！

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

東京都・近藤聖一

さて、私、九段南が選んだのは、福岡県の近藤聖一クンのおたよりでーす♡　近藤クンは「最後のエンディング集」と題して、『蒼き狼』のモンゴル編プラス世界編のすべてのエンディングを、フロッピーにセーブして送ってくれたの。エライ子！


▲これはモンゴル統一のシーンね♡



▲英国王、世界征覇の瞬間。ハデ〜〜〜!!



▲うーむ、これまたニギニギしいなあ



▲西洋の王たちにくらべ、頼朝はシブイ！



▲主観を申せば、ジンギスカンがいちばんいいな

イラスト／渡辺天留子

SLG通信の逆襲



大戦略II

埼玉県・角井恒

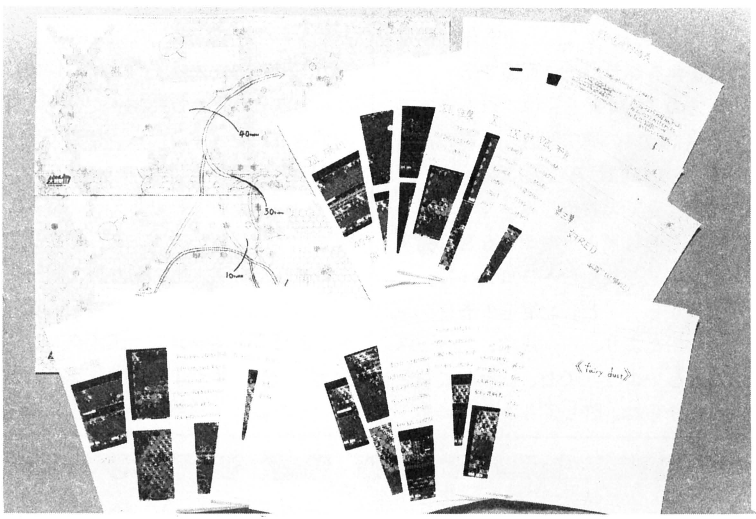
さて、と。そりではいよいよ今月のメインイベントを紹介しちゃうぞ！ 2月号に引き続き、埼玉県の角井クンは大戦略IIのシナリオでももっともBigな“fairy dust”の体験記を送ってくれた。ボクの「大戦略IIを正攻法で体験記する」ってひと言を受け止めて、ドオンと一発やってくれたらしい。質量ともにヘビーな体験記なので全部は紹介できないのが残念なんだもんね。

――いよいよ開戦、わが軍の最初の敵はYELLOW。第1ターンに生産した味方の先鋒は一路東へ。

という書き出し（うーむ、なかなかの雰囲気じゃ）に始まって、延々26枚ものレポートに激戦の記録を残してくれた。オマケにフルカラーの攻略マップでボクのSLGゴコロをくすぐってくれた。今月のSLG秀才派No.1はキミじゃ！

ということで、角井クンの体験記は秀逸。今後もボクのSLG通信を、しっかと盛り立ててくれるだろう、ね!?





▲これが角井クンの体験記デラックス版。うーむ、カラーでお見せできないのが残念、許してちょーだいね！

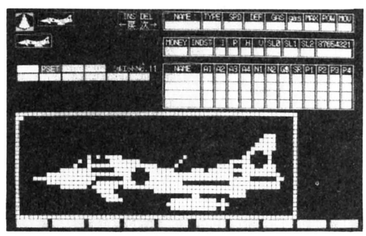
大戦略II・エディタセット

埼玉県・石津賢一郎

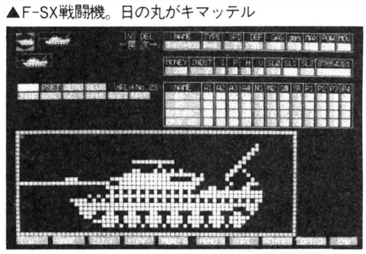
石津クンは『エディタセット』の裏ワザを送ってくれたのよね、感謝！ それじゃ、まず手順をあげると――

①ユニットエディタを起動
②カーソルを合わせて数値を変えたい兵器を選ぶ
③攻撃率、攻撃回数、射程のどれかに合わせる
④システムディスクを抜き、リターン（右クリック）するとエラーと出るので、ESCキー（左クリック）を押す
⑤カーソルが表れ、好きな数値を入力

というもの。ちなみに、石津クンはこの裏ワザ、マウスを使ったそう。でも、下の写真、兵器オンチの南でも思わずワクワクしちゃうでき。これからもがんばってね、兵器マニアさん！



▲F-SX戦闘機。日の丸がキマッテル



▲スーパータンク。対空にも威力を発揮か？

大戦略88

茨城県・荒博之

最後に私がとっても気に入った体験記をひとつ紹介しまーす。茨城県の荒博之クンは“イモータル戦記”と題して、『大戦略88』を使った架空の戦史物語をつくってくれました。お話は要するに、クルール＝レッド帝国のチョッチュネ（!?）と呼ばれる悪の帝王と、正義の味方アラメンの戦いを描いた勧善懲悪ものの典型なんだけど、ディテールがいろいろ凝っているのよね。10ページ程度の小冊子に、おもな登場人物とか、戦争勃発(ぼっぱつ)までのあらすじとか、気分はもう小説してるって雰囲気でマルです。

今月は角井クンの超弩級の体験記を始めとして、筆に覚えのある皆さんからたくさんのおたよりをいただきました。というわけで「SLG通信の逆襲」はこれでオシマイ。また来月ネ！

おたより大募集！

「ＳＬＧ通信」では、シミュレーションゲームに関する情報、体験記を募集中。採用されると、このコーナーに掲載されるほか、情報部員にも登録されます。どーぞヨロシク！

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「ＳＬＧ通信」係

AVG WORLD

聖(セント)エルザクルセイダーズ

Concept & script：松枝蔵人
Visual Work：BLACK POINT



宇奈月京平(コックリさん)

1月19日生まれ、山羊座、17歳（高3）
血液型：O型、身長：185cm、体重：71kg
趣味：写真（隠し撮りサ！）

神奈川県出身、自称医者のタマゴ。姉からペンダントを託されて聖エルザへ編入。スケベを誇り、拳法の腕を隠す変人（変態？）。

小栗まなみ(チクリン)

12月8日生まれ、射手座、16歳（高2）
血液型：B型、身長：143cm、体重：36kg
B—(イーだ！)、W—56♡、H—(ベーだ！)
趣味：オシャベリ、食べ歩き

長崎県の料亭のひとり娘。クルセイダーズのギャグメーカー。背中のリュックには、オカシがいっぱい。なかにはオソロシイ武器も。

白雪和子(姫)

5月30日生まれ、双子座、18歳（高3）
血液型：A型、身長：162cm、体重：51kg
趣味：推理小説、パソコン

前学園長の孫娘。聖エルザーの才媛。学園近くの豪邸に使用人と暮らす。原子物理学者の父と母は渡欧中。クルセイダーズのリーダー。

乙島恵利(オトシマエ)

4月19日生まれ、牡羊座、17歳（高2）
血液型：AB型、身長：174cm、体重：57kg
B—87、W—63、H—91
趣味：空手、編み物(ウソじゃねえぜ！)

東京下町の佃煮屋の娘。中2で女子空手日本チャンピオンになった、スポーツ万能のスーパーギャル。空手部、新体操部の主将。

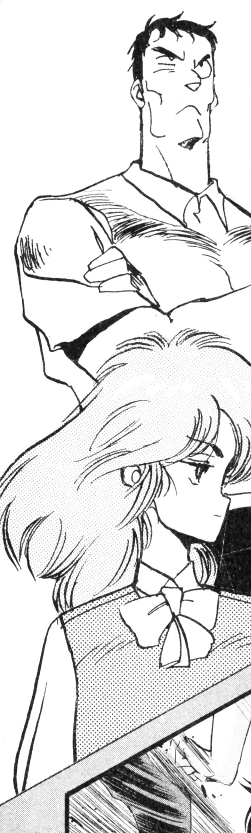
織倉美保(ミホ)

9月14日生まれ、乙女座、15歳（高1）
血液型：O型、身長：156cm、体重：43kg
趣味：音楽鑑賞

ヨーロッパで両親を失ったが、それは『若』の一派のしわざとわかった。一見弱々しいが、意外に意志の強いガンバリ屋。空手部所属。

ACT14：わが心のヨーロッパ(ヨーロッパ イン マイ マインド)——Europe in My Mind

これが聖(セント)エル



クルセイダーズ、
『若』と三つどもえの戦いを
展開する強敵！

滝沢＆水谷

数奇な運命にもてあそばれ、白雪一族を母の仇とねらう滝沢礼子。その滝沢に同情し、盲目的に協力する怪力無双の巨漢、水谷薫。





第一章『クルセイダーズ集結編』

東京都心に位置する私立の名門・聖(セント)エルザ学園は、男女共学化等々、何者かの陰謀とおぼしき大改革がつぎつぎ断行され、波乱の新学期を迎えた。

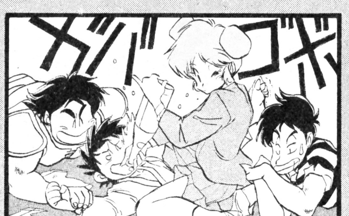
同じ五角形のペンダンドを持つミホ、オトシマエ、チクリン、コックリさん、姫の５人の仲間たちがめぐり会い『聖エルザクルセイダーズ』を名乗る。

謎を秘めたペンダントをめぐって、正体不明の『敵』ばかりでなく、５人が出会うきっかけを作った不思議な少女・滝沢礼子も暗躍し、ここに三つどもえの戦いの火ぶたは切って落とされた！

（第一章のくわしいストーリーは角川文庫版『聖エルザクルセイダーズ　集結！』を読んでネ♡）









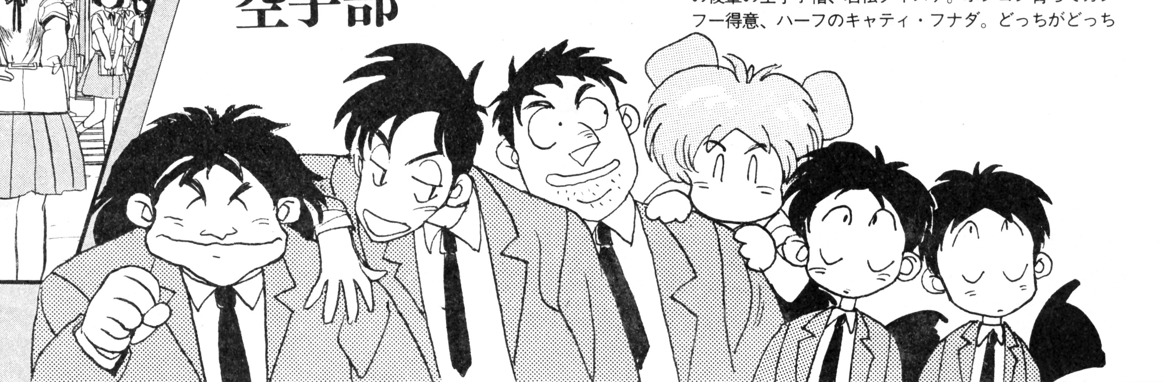




役に立つかどうかは別。
いちおうクルセイダーズの戦闘部隊!?

空手部

オトシマエと水谷の決闘を見て入部した、個性派(？)たち。水谷の旧友で居合の達人、伊勢一機。オトシマエの後輩の空手小僧、若松ダイスケ。ホンコン育ちでカンフー得意、ハーフのキャティ・フナダ。どっちがどっち



ザだ!!



聖エルザに君臨しようとする
悪魔的少年!!

『若』



本名・姉小路征司郎。聖エルザの財宝をねらう『敵』の首領。個人的には聖エルザ独裁をめざし、さまざまな謀略をめぐらせる。



第二章『聖エルザ激動編』

中間テスト明けと衣替えが重なった6月1日、クルセイダーズの眼前で女生徒の暴行事件が発覚する。その事件をきっかけに、学園側は男女を厳しく分離する新・風紀規則を発表、暴行事件の真犯人をふくむ真・風紀委員会を使って生徒の弾圧を強化していった。

事態を静観する姫たちに不満をいだいたミホは、空手部のキャティたちと新・風紀規則廃止案を生徒総会にかけるべく、署名運動を展開する。

一方、高尾山中の廃屋で謎の少女滝沢礼子と遭遇したコックリは、彼女の暗い生いたちに姫の祖父の前学園長が深く関わっていたことと、ペンダントにまつわる聖エルザの財宝のことを知り、姫たちに報告する。

その矢先、ミホは不可能と思われた生徒総会の開催に成功する。が、それは学園を支配しようとする『若』の陰謀だった。ミホを人質に、『若』は姫に生徒総会での対決をせまる。

コックリ、オトシマエはミホ救出にむかうが、時間切れで生徒総会が始まり、『若』の意表をつく作戦に姫は全校生徒を前に孤立する。

ミホを横取りした滝沢礼子は、古い地下通路でミホに『若』の正体と恐ろしい事実を告げる。そこにコックリ、オトシマエと、偶然通路の入口を発見したチクリンが現れる。水谷の意外な行動でミホを奪い返したコックリは、すんでのところで姫の危機を救う。

だが、水谷の裏切りに怒った滝沢は、ダイナマイトを持って鐘楼に駆けのぼる。激しい爆発とともに崩れ落ちる鐘楼。その余波で生徒総会は中止、『若』の追求もできずに終わる。さらに、あろうことか、クルセイダーズの5人は鐘楼爆破の嫌疑をかけられ、無期停学処分を受けてしまった……!!

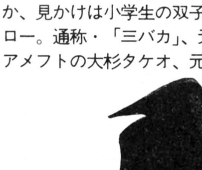


『若』の手先となって働く恐るべき
『敵』の一群!

新・風紀委員会、教頭、ミス・ランドルフ



柔道有段者を中心に編成された『若』の私兵、新・風紀委員会。姉小路家の推薦により学園に入りこんだ教頭、森崎。森崎の配下で、女子寮エルザ・ハイツの舎監、英語教師のミス・ランドルフ。





か、見かけは小学生の双子、広岡シンイチロー、ヤスジロー。通称・「三バカ」、元野球選手の安田ヒロシ、元アメフトの大杉タケオ、元ラガーの松岡カツミ。





最終章「聖女再臨編」、ついにスタート!!

HIME 1

白夜の北極海上空をゆくジェット。はるかなヨーロッパで私とミホを待

　夜間飛行のために光量の落とされた機内で、私は目覚めた。窓から外を眺めると、翼の端で赤いランプがゆっくりと明滅をくり返している。その光がちょっとくすんだように見えるのは、翼のはるか彼方にゆったりとした大きな弧を描いている雲海の水平線が、白い帯のようにボウッと明るんでいるからである。

（白夜、ね……）

　私は、自分の乗っているジャンボジェットの眼下に広がる北極海も、短かい夏の盛りをむかえているのだということに思いあたった。

　隣りのシートには、毛布にくるまったミホが、私の肩に頭をもたせかけて安らかな寝息をたてている。

（この子と出会ったのは、満開の桜のころだった……あれからほんのわずかしかたってないような気がするのに、季節はもう夏。でも、その間に起こった数々の事件と運命の変化を思えば、なんだ、まだこんなしか過ぎてなかったのか、と意外な感じもするわね）

　本当にいろんなことがあった――そう思う。

　両親を失い、私たちのほかに頼れる者もいないミホが、私たちにさからってまで聖エルザを救おうと孤独に奮闘した。そしてついに聖エルザの全校生徒を動員して生徒総会まで開き、『敵』の首領の『若』をあわやというところまで追いつめた。結果的には『若』の正体とその陰謀をあばくことはできず、逆に私たちが聖エルザから追放されてしまったのだけれど……。

（でも、それはあなたのせいではないわ、ミホ。あなたはほんとうによくやった……こんなにあどけない、かわいらしい少女にすぎないのに――）

　私はしばらくじっとミホの寝顔を見つめ、物思いにふけっていた。

「あ……姫」

　私のまなざしに気づいたように、ミホがゆっくり目を開いた。

「今、どのへん？　パリはまだ？」

　ミホは待ち遠しげに身をのりだして窓の外を見やった。

「北極の真上よ。到着まで6時間くらいあるから、もうすこし眠りなさい」

「ウン。でも姫は……あっ、そうか。もうすぐお父さんとお母さんに会えるんですもの、眠れないのも当然ね」

　ミホはそう言ってほほ笑んだ。でも、その笑顔はどことなくさみしげで、私はどう答えていいかわからなかった。

　私が両親に会うためにヨーロッパへ立つ決心をしたのは、学園側から無期停学を宣告されてまもなく、滝沢礼子が地下通路の小部屋で語った内容を、くわしくミホから聞いたときだった。

　それまで私は、前学園長だった祖父と昔から折り合いの悪かった父は、聖エルザとはまったく無関係な存在だと思っていた。事実、7年ほど前に私を祖父のもとに置き去りにするようにして母と渡欧して以来、ほとんど音信もなく、祖父の急死の際にも連絡さえなかった。祖父にしても、父母のことはいっさい口に出さずに亡くなった。

　ところが、ミホの両親は、聖エルザの秘密を守る祖父の協力者であり、当時ローマにいた父に会いに行く途中、『若』の手の者がしかけた爆弾の犠牲になったという。

『お父さまはきっと何か知っていらっしゃる』――その思いが、私の胸に急速に高まっていった。そこで、思いきって両親に手紙を書き、ミホとともにこうして機上の人となったのだ。

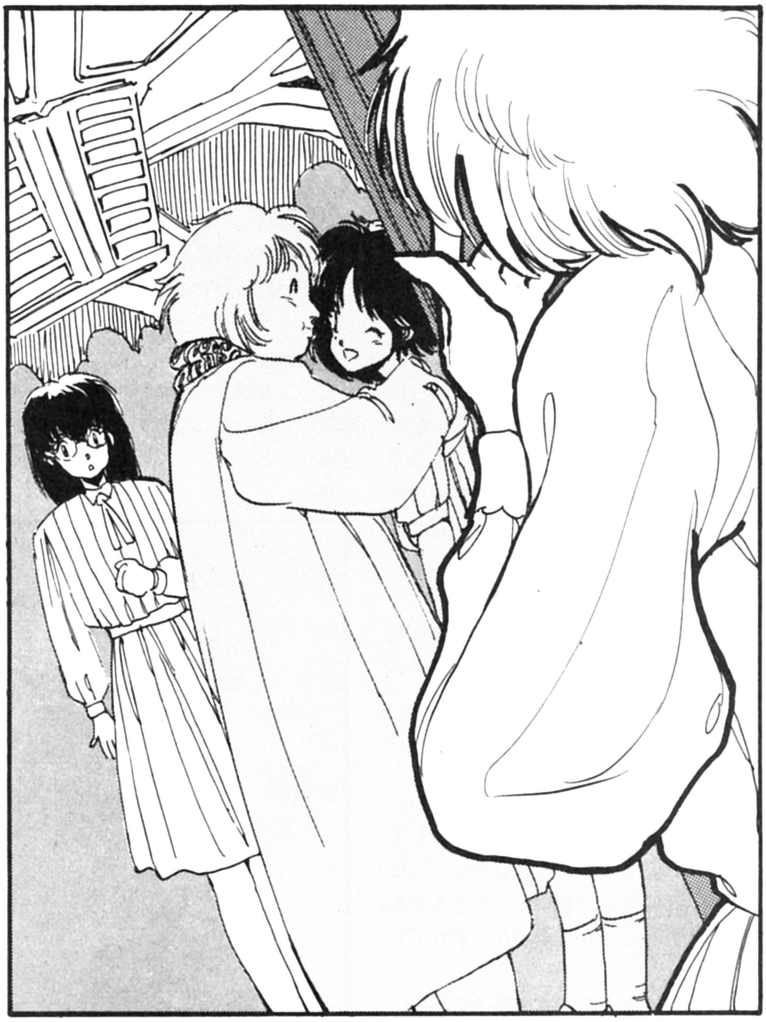
「……思えば、両親と会うのは小学生のとき以来だわ。その間、手紙もほんの数通、それも用件だけの短かいものばかり。はたして、私をこころよく迎えてくれるかしら……」

　私はため息まじりにつぶやいた。

「だいじょうぶよ、姫。心配しないで」



ちうけている運命はいったい何か…？



ミホがもう一度、でもこんどはさみしさなどカケラも感じさせない明るい笑みを満面に浮かべた。

「ありがとう、ミホ。あなたを励まさなきゃいけないのに、反対になぐさめてもらっちゃったわね」

そこで私たちは話題を変え、つとめて明るい話をはじめた。ミホは、今ごろコックリさんはオトシマエの稽古台にされて悲鳴をあげてるにちがいないと言う。それで私は、滝沢邸炎上事件でコックリさんが水谷をタジタジとさせた武勇伝を話してやった。

「あ、そういえば、あなたも生徒総会で私の危機を救ってくれたわね。体育館の構造の秘密、とっさに気づいたのはほんとにみごとだったわ」

「あれは、体育の授業のとき、奇妙な体験をしたことを思い出したの。一列になって体育館の中をぐるりとランニングしてると、ある場所で突然、すっごく遠くにいる人のかけ声がま近に聞こえたの。そのときわたしが走ってたのがちょうど姫のいた発言者台のとこで、その人はテニスコートのラインをはさんで体育館の反対側だったのよ」

「体育館が正確な惰円形のために起こる現象よ〔前回解答は欄外参照〕。ずいぶん科学的なことだけど、あのとき私は、あなたの声がまるで天使のささやきのように思えたわ」

「まあ、ステキね♡」

そんな会話をしたあと、もう一度ぐっすり眠り、機内アナウンスで目覚めたときには、そこはヨーロッパの空だった。

パリはすがすがしい夏の朝だった。数か月ぶりにオルリー空港におり立ったミホは、まるで故郷に帰ってきたように晴ればれとした表情で、とまどっている私の手を引っぱってどんどん先に行く。

「ミホ！　マドモワゼル・ミホ！」

送迎ロビーに入ったとたん、ミホの名を声高に呼ぶ声が聞こえてきた。見ると、乗降客や送迎の人々でごった返しているロビーのまん中あたりに、人目を引くピンクの布が棒の先にユラユラゆれ、そこにたどたどしい字で『みほ・おりくら』と大きく書かれている。棒をかかげたでっぷり太った中年の女性が、ミホの名をくり返しながら不安そうにウロウロしている。

「シモーヌおばさんだわ！　姫、あの人が両親の死んだあとも親切にわたしのめんどうをみてくれた、シモーヌおばさんよ。わあ、わざわざ迎えにきてくれたのね。——おばさーん、シモーヌおばさーん！」

ミホは荷物をほうりだして駆けだした。女性のほうもそれに気づき、棒を持ったまま両手を大きく広げて駆けよってきた。

「ミホ——！」

小さなミホをその太い腕の中にしっかり抱きしめ、シモーヌおばさんはあたりはばからぬ大声で泣きだした。

（ミホ、よかったわね……）

本当の親子の再会のような光景に、私の胸はジーンと熱くなった。

が、次の瞬間、ミホたちのむこう、太い円柱の陰にひっそりとたたずむ人影が私の目に入った。髪形が変わり、昔よりずっとやせたみたい……でも、その思影はまちがいなく——

「お母さま……」

ACT13　解答　位置Ｅ　ミホの説明にある体育館の形(＝だ円)の性質に、その片方の焦点から発した音が壁に反射して、もう一方の焦点に集約するというものがあります。つまり、ミホは姫の立っている位置がちょうどその焦点にあたることに気づいて、この性質を利用したのです。

MIHO 1

お母さんとの再会もつかのま、姫は悲劇に直面することになった!!

「姫、いったいどうしたの……」

シモーヌおばさんの腕からやっと解放され、おばさんに紹介しようと後ろをふり返ったわたしは、凍りついたように立ちすくんだ姫を発見した。

「顔がまっ青よ。だいじょうぶ？」

声をかけても返事をしない。うつろな目がロビーの一角を見すえたまま。

（もしかして……）

わたしはあわてて姫の視線の方向を見た。たくさんの人が右へ左へと行きかうむこうに、サングラスをかけた東洋人の女の人が立っていた。どこかやつれた感じが漂っているけど、気品のある美しさはそこなわれていない。緊張にひきしめられた唇。濃いサングラスの下にひとすじの涙がつたった。

「お母さんなのね、姫」

姫はやっと小さくうなずき、意を決したようにその女の人のほうへ歩みよっていった。

「お母さま、和子です。おひさしゅうございます……」

姫が手をとって挨拶すると、その人は体を固くして顔をそむけた。そしてやっとのことで「ごめんなさい」とだけつぶやくと、冷たい床にひざまずき、姫の手にすがったまま泣きくずれてしまった。

それが姫とお母さんの親子の再会のすべてだった。お母さんは気もそぞろの様子でわたしとシモーヌおばさんの紹介を受け、市街へむかうタクシーの中でもはじめから最後まで無言だった。

姫の両親の住居はモンパルナスの閑静な一角にあった。シモーヌおばさんの家があり、かつてはわたしも住んだサンルイ島とは、リュクサンブール公園をはさんでわずかな距離だ。おばさんは、わたしが姫のお父さんはパリ大学で客員教授をしていらっしゃるのよと耳打ちすると、ぜひお目にかかりたいと強引についてきた。

お母さんはわたしたちをヒンヤリとした居間に通すと、「お父さまをお呼びしてきますから」と言って階段を静かにあがっていった。

「ごめんなさい、気づまりでしょ」

姫が小声で言った。

わたしは大きく首を横にふった。

（だって、姫とご両親が別れわかれになったのには、とっても複雑な事情がありそうなんですもの……７年ぶりの肉親の感激の対面なんて、単純に思いこんでいたわたしのほうがバカだったんだわ……）

そのときだ──。

ピーンと張りつめた静けさを破って、居間にいるわたしたちのところに細い悲鳴がとどいた。

「姫──」

わたしが呼びかけたときには、姫はすでにソファから立ちあがっていた。わたしとおばさんもあとについて階段を駆けのぼった。つきあたりのドアが開いており、その前にお母さんがわなわなとふるえている。姫がお母さんの体を抱くようにしてわきへ押しやった。

と、ドアと姫の間から、書物であふれかえった部屋の中がのぞいて見えた。中央に大きな机があり、男の人が椅子にかけたままその上につっぷしている。厚いカーペットに深い穴のような黒く大きなまるいシミが広がっている。その液体は、男の人の背中からわずかながら今もなおしたたっていた。





HIME 2

父が私に遣してくれた品々、なんとそこに見つかったのは……!?

父の背中には深ぶかと大ぶりのナイフが突きたてられていた。血にまみれたはずのツカはきれいにぬぐわれていた。それに気がついた私は、父の死を悲しむ間もなく、書斎の中を綿密に調べあげた。

「ミホ、すぐにここを出るわよ」

「え——？」

当惑しているミホをせかして荷物をもう一度まとめさせ、泣きくずれている母を説いて2、3の注意を与えると、母を家に残して3人で急いで家をあとにした。行く先は、とりあえずシモーヌおばさんのアパルトマンに決めた。

タクシーはいかにも学生街らしいカルチェ・ラタンを抜け、サンジェルマン大通りを右折した。

「姫、こんなことになったのは、やっぱりわたしたちの来たせいかしら…」

ミホがおずおずとたずねた。

「ミホ、あなたが気に病む必要はないのよ。停学処分以来、私たちは『敵』に隠れて慎重に行動してきたし、今回のパリ行きもそう。私はそれよりも、『敵』はしばらく前から父の命を狙っていたのだと思うわ。お母さまの話では、このところ父が家にひとりきりになることはなかったそうよ。母の外出が『敵』に好機を与えたのね」

「でも、どうして人殺しまで……？」

「やはり『敵』はお父さまをいちばん恐れていたのよ。おじいさまが亡くなった今、白雪家の代表として学園に対してもっとも発言力のある人ですもの。父と祖父の反目の理由はわからないけど、聖エルザの状況は父が乗りだしてきてもおかしくないほど異常なところまで来たということよ」

「そうか、姫があわててあの家を引きあげたのは、わたしたちが来ていることを『敵』に知られないためなのね」

「ええ。私たちまで遠いこの異郷の地で倒れるわけにはいかない……聖エルザを取りもどすまでは、絶対に——」

やがてセーヌの流れが視界に入り、橋を渡るとミホの住んでいたサンルイ島のアパルトマンに到着した。

「ほら、ノートルダム寺院よ」

シモーヌおばさんは、今の住人は夏のバカンスで留守だからと、ミホの住まいだった部屋に入れてくれたのだ。

ミホは窓をあけはなち、なつかしそうにパリの風景に見入っている。

私は旅装をとくのもそこそこに、父の書斎から持ってきたいくつかの物とメモした手帳を取りだした。

「姫、いったい何をはじめたの？」

「父の口は永久に封じられてしまったけど、きちょうめんだった父のこと、きっと何か私に手がかりになるようなものを残してくれたはずなのよ」

まずしわくちゃになった封筒を見せた。上3分の2ほどがちぎられているが、『和子へ』とあて名があるのがはっきりとわかる。ミホは指先をふるわせながら中の物を手のひらに受けた。

「ペンダント——!?」



ミホが驚きの声をあげた。それは私たちのものとそっくり同じ五角形のペンダントだったのだ。

「そう、6個目のね。封筒は父の手にしっかり握られていたものよ。おそらく殺人者があて名に気づいて破り、文書を抜きとったのね。それでペンダントだけが底に残ったんだと思うの」

「ペンダントといっしょだったってことは……その手紙にはよっぽど重大なことが書かれてたのね！」

私は唇を強くかんでうなずいた。

「今となっては、もう取り返しはつかないわ。『若』の手に渡ってこまるようなことが、なるべく書かれていなかったことを祈るしかない……」

MIHO 2

血で記されたダイイングメッセージは、やがて大きな謎を秘めた古文書へ

姫はちょっとの間額に指をあてて悩んでいるらしい様子だったけれど、すぐに気力をふるいたたせて次の難問にとりかかった。

姫は手帳を開き、なにかよくわからないひら仮名の行列と取り組んでいる。

「こんどは何なの？」

わたしは姫の手元をのぞきこんだ。

「お父さまのふせていた机の上に、血で書きつけられていたものなの」

「ち、血で……」

「そう、お父さまの体がそれを隠すように倒れていたのよ。部屋はあきらかに物色された形跡があったわ。お父さまは、犯人の探していたもうひとつの何かの隠し場所を、こっそり私に知らせるおつもりだったのだと思うわ」

「なるほどね。なんかの拍子に犯人にその伝言を見られないともかぎらないから、それで暗号にしたのね」

でも、その暗号は午後いっぱいかかっても解読できなかった。

(無理もないわ。だって長旅のうえに、姫にとっては母親との7年ぶりの再会、父親の殺人事件とたて続いたんだもの。倒れてしまわないのが不思議なくらい。すごい精神力だわ――)

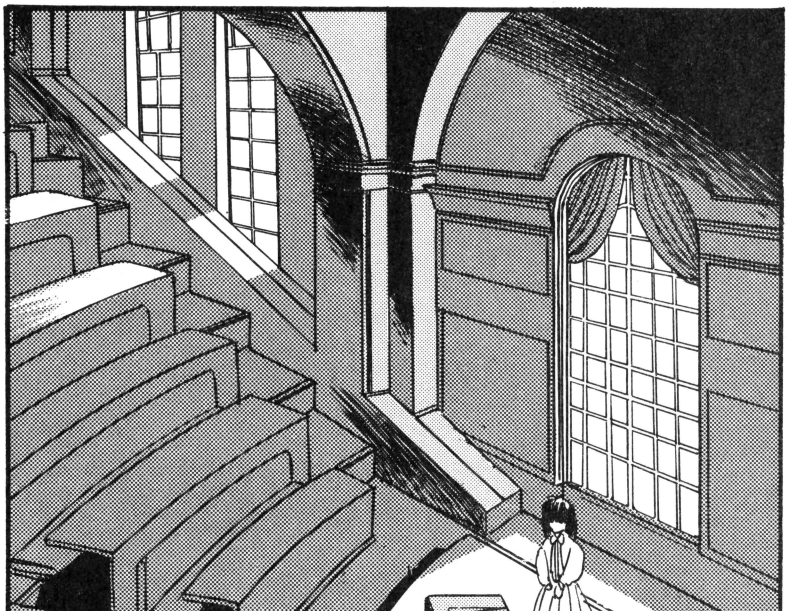
ところが、謎は意外なところで解けた。夕食に久しぶりにシモーヌおばさんの本場のフランス料理をごちそうになり、わたしの聖エルザでの新生活の話で座もにぎやかだった。ひどい話はできるだけはしょったけど、おばさんも姫のお父さんの悲劇を目撃したあとだから、事情をよく察してくれた。

姫がさかんにわたしのことをほめあげるものだから、おばさんは上機嫌で話に耳をかたむけた。生徒総会で姫の窮地を救った話にはとりわけ興味を示し、しつこく質問をあびせる。科学的な説明をしなければならず、フランス語の成績バツグンの姫でも、いささかもてあましぎみだった。

「ミホの声が驚くほど大きく聞こえたってわけじゃないんですね。〝カクテルパーティ効果〟もあったとは思うんですけれど……」

「カクテルパーティ効果？」

「ええ。騒がしいパーティの席上でも、自分のごく関心の高いことば――たとえば自分の名前などにはハッと敏感に気がつくとかいう……」



そこで姫の表情がサッと変わった。いきなり席を立ち、部屋に駆けこんだ。

「ど、どうしちゃったの？」

わたしが部屋をのぞくと、姫は晴ればれとした顔を手帳から上げた。

「ミホ、暗号が解けたのよ！　さあ、すぐに母の家に行きましょう」

姫とわたしはタクシーにとび乗り、名所旧跡が夜間照明の中に美しく浮かびあがる夜のパリを、一路モンパルナスへ急行した。

わたしたちの去ったあとで、姫の指示にしたがってお母さんが警察に連絡したらしかった。玄関の前と現場の書斎の入口を、制服の警官がものものしく固めており、大学関係の人も多数出入りしている。

暗号にあった隠し場所はさいわい書斎でなく、姫は案外楽に目的のものを手に入れたらしかった。それから姫は、お母さんにごく親しくしているひとりの教授に引き合わせてもらい、犯人が何かを狙ってまたお母さんの前に現れるかもしれないとソッと耳打ちし、くれぐれも安全に保護してくれるようにと頼みこんだ。フランスでは大学教授の信用は絶大なのかもしれないけれど、温厚そうなその紳士の親切なはからいでわたしたちは引きとめられもせずに家を出ることができた。

「これもあの方のおかげね」

翌日、新聞を見ながら姫が言った。

『ノーベル賞目前の日本人科学者殺さる！』とショッキングな見出しが大きく躍っている記事があった。でも、事件は妻の不在中に起こったとだけあり、姫やわたしがパリに来ていることについてはひと言もふれてなかったのだ。

「ほんと、やっとひと安心ね、姫。新聞は『研究成果を狙った某国スパイのしわざか』なんて書いているわ。そういえば、姫のお父さんは原子物理学の世界的権威でいらっしゃったんですものね……」

その日は朝から雨模様だった。モンパルナスの家に近づくことのできない

とみちびいた！

わたしたちは、いちおう用心してサングラスをかけ、市街見物に出かけた。わたしは数か月間パリに住んだとはいえ、聖エルザの難しい入試にそなえて勉強の毎日だった。季節が変わったこともあって、パリはまるで初めての場所のようにめずらしく、華やかだった。シャンゼリゼ大通りにオペラ座、ルーブル美術館、芸術の香りただようモンマルトルの石だたみの街路と、わたしはそれなりに楽しかったけど、やっぱり姫はふさぎがちだった。

最後に訪れた場所はソルボンヌ。例の教授に案内してもらって、姫のお父さんの研究室と講義をしていた教室を見た。広い階段状の教室には、すでに夏休みで学生の姿はひとつもなかったけど、学校の教室ならどこにも例外なくあるなつかしいようなあたたかさが感じられた。

「あたたかさ……そうね、それもたしかにあるけれど、私は——」

教壇の上に立った姫が、高い天井をぐるりと見わたしてつぶやいた。

「けいけんな祈りにも似た高い理想を感じるの。きびしい理性の上に築かれた理想をね。——私の父は、日本にいたころでもほとんど留守にしていて、不在であることが逆に父の存在感を意識させるような人だったわ。反対に祖父はつねに身近にいて、『人格者』を感じさせたのだけれど、父は遠くにいる孤高の『理想主義者』なのだと私は信じていたの。私はいつも『理想』を前方にかかげて生きてきたし、『理想』を思うたびに父の存在を感じてきたわ。——ここには理想がはっきりとある、この教室という空間に父が存在しているのがわかるのよ」

姫は、日本を発って以来はじめて目を明るく輝かせてほほ笑んだ。お父さんには会えなかったけれど、姫はこれでわざわざパリへ来た目的を充分達したとでもいうように、いかにも満足そうな表情で大学をあとにした。

翌朝早く、わたしと姫はシモーヌおばさんに見送られてリヨン駅からローマへと出発した。乗った列車は、もちろん国際特急イル・ド・フランス。パパとママが当時ローマにいた姫のお父さんに会いに行くために乗ったのと同じ列車だ。



周囲が田園風景に変わったころ、わたしは姫がずっと読みふけっている黄ばんだ和紙の紙束と古いノートをさし、それは何なのとたずねた。

「例の暗号の場所にあったものよ。ひとつは古文書、ノートのほうは古文書の内容について父が研究したり調べたりしたことが書きつけてあるの」

「ふうん、どんな内容なの？」

「私の知識ではわからない部分だらけなんだけど、どうやらキリシタンの歴史——つまり、日本のキリスト教の内部記録らしいわ。とくに島原の乱についてくわしく書かれているの。たしか島原の乱は鎮圧した幕府側の資料しかなく、いぜん謎が多かったはずよ」

「じゃ、貴重な古文書のわけね、それは。でも、それが聖エルザとどういう関係があるのかしら？」

「それは、日本に帰ってちゃんと読みこまないと、なんとも言えないわね」

午後になって列車は山岳地帯にさしかかった。晴れあがった夏の空に高い峰々の万年雪が白くはえている。だけど、両親がここを通過していったきびしい真冬の面影はしのぶべくもない。切り立ったアルプスの山々をぬうように列車は走りつづけ、やがてスイスとイタリアの国境にさしかかった。

「つぎの鉄橋だわ——」

そうつぶやいたわたしの声はこころなしかふるえていた。姫も立ちあがり、窓ガラスに顔をくっつけた。ま新しく架けかえられた橋は、あっという間に過ぎ去ってしまった。でもわたしは、夕映えで赤くそまったはるか下方の谷間でキラリと光るものを見た。

（あれはきっと、パパとママの乗っていた列車の残骸だったんだ……そう、ママがわたしに、『がんばるのよ』って言ってくれたにちがいない——）

KOKKURI

伊豆の山奥で合宿生活がはじまった！ ムフフフ、それなりに楽しまなくっち



（なんでボクがこんなつらいメにあわなくっちゃなんないんだよーっ！）

ボクはトンカチをほうり出し、まだあちこち穴だらけの屋根にフテくされて大の字に寝ころがった。

ここは伊豆の山ン中、山また山のまたその山奥だ。ボクらがここに来て、かれこれ１か月近くなる。

クルセイダーズが５人まとめて停学をくらっちゃったときのことだ。なにしろボクらのアジト『開かずの部屋』がなくなったのだから相談する場所さえなく、とりあえず姫（ヒメ）の超デラックスな豪邸に集合した。

『停学処分を受けたからといって、すなおにそれぞれの家にもどるわけにはいかないわ。当然見張りがつくだろうし、危害さえ加えられかねないんですからね。だれにも知られず、なおかつ戦闘訓練も十分できるような場所に、ひとまずこもることにしましょう』

姫（ヒメ）がそう言い、ボクらも異存はなかったけど、よく考えてみればそんな都合のいい場所はなかなかないもんだ。いろいろ案は出たけど、どれもどこかにかならず問題があった。

そのとき、ボクの頭にピカッてひらめいたんだ。武道マニアのオヤジが若いころ毎年のように通いつめたっていう伊豆山中の隠れ里ならぬ隠れ道場！

ボクはさっそくオヤジに電話した。

『ああ、天城（あまぎ）山中の道場な。人知れず修業するなら、あそこはもってこいだ。たしか何年か前から使う者もないらしいからな。なに、停学？　ならちょうどいい、しばらく山ごもりして軟弱な根性と体を鍛（きた）え直してこい！』

なーんてオヤジは言った。

（ナハハ。オヤジのやつ、ボクの仲間がみーんな女の子だってこと、完全に忘れちゃってるよ。ナハハハハ……）

――ってことで、クルセイダーズ全員、『敵』の追跡を慎重にまいてこの山奥へたどりついたというわけだ。

ところがこの『道場』をひと目見るなりガク然とした。大きさは十分なんだけど、人が住まなくなって何年もたつ建物は、そこらじゅうガタがきていたのだ。最初こそテント暮らしでなんとかしのいだけど、このままじゃどうにも不自由だし、夏休みになれば空手部も呼ばなきゃならない。そこで道場の大修理が始まったのダ。

けど、まともに力仕事ができるのなんて、ボクとオトシマエだけ。なのにオトシマエは聖（セント）エルザの偵察とか言って、忍者スタイルでやたらに姿を消しちゃう。そこへもってきて、姫（ヒメ）とミホちゃんは１週間前からヨーロッパへ行ってしまったのだ。

早い話、今この山ン中に残ってるのはボクとチクリンのふたりっきり。修理だけじゃなく、食料運びから水くみまで力仕事はすべてボクがやらなきゃなんない。おまけにチクリンのてごわいのなんのって……。

（アー、もうヤダ、ヤダ！）

そのとき、いきなりドングリがつぎつぎとんできて、ボクの顔といわず腕といわず、ビシビシと命中した。

「なに寝てんのっ。ナマケてるヒマなんてないでしょっ。きょうのノルマ終わったんならサッサと水くみに行ってきてヨ。さもないと、夕ごはん食べさせたげないからねっ！

むこうの木の上からチクリンが怒鳴った。見ると竹の棒みたいなものでボクを狙（ねら）っている。また〝新兵器〟なんてものを開発したらしい。

「わ、わかったよ。水くみでもなんでもやるから許してくれーっ！」

（あーゆーぶっそうなことにかけては、恐ろしい才能があるんだよなァ。それでもってまた異常なくらい用心深いん

聖(セント)エルザ奪回のチャンスをうかがうクルセイダーズ！　さて、ACT15はどうなるか!?

ゃ♡…とボクは意気ごんだんだけど

だ。食事以外のときには5メートルと近よらせてくんない。寝てるとこに近づいてったりしたら、どこからどんな〝兵器〟がとび出してくるやら……)

ボクはブツクサ言いながら、シンバリ棒にバケツを2個下げ、下の谷川にトボトボとおりていった。

と、水辺近くの草ムラまで来たとき、水をはね散らす音が聞こえた。

（ま、まさかクマでも出たんじゃ……）

恐る恐る草をかき分け、体を低くしてソッと顔を出した。とたんに、バシャッと顔に水をぶっかけられた。

「な、なにノゾいてんだ、コックリ！」

なんとそれは、パンティ一枚で水浴びしていたオトシマエだったのダ！けど、目に水がしみてとてもジックリ見るどころじゃない。おまけに、あせったオトシマエが、手かげんすることも忘れてボクの脳天にチョップをくらわせたのだ。ボクはたまらず、ウ～ンとうめいて気絶した。

やっと正気づくと、ボクは道場の床に寝かされていた。

「あ、あの、さっきはどーも……」

入口に黙って腰かけているふたりに、ボクはこわごわ声をかけた。ところが、チクリンもオトシマエも同時に白い眼でこちらを見やったものの、すぐにまたむこうをむいてムッツリと黙りこんでしまった。

（ヤ、ヤバイ！　完全に無視されちゃってるよ、こりゃ……）

ボクはガバッとはね起き、床に額をすりつけて土下座した。

「許してくださいっ！　もう仕事をサボリません。ノゾキは絶対しません。だからサァ、どーか許して……」

「うっさいなァ、もう。そんなんじゃなく、もっと重大な話なのヨ」

チクリンが、いつになく元気のない声で言った。

「重大な話――？」

ボクは面くらって顔を上げた。

「ああ……」

オトシマエも沈んだ声で言った。

「アタイが東京からの帰りにふもとの町の郵便局によったんだ。そしたら、姫(ヒメ)から手紙が届いてた」

「え、姫(ヒメ)からの手紙！　まさか、姫(ヒメ)かミホちゃんの身に何か――」

「自分で読んでみな」

オトシマエは封筒ごとバサッとボクのほうに投げてよこした。ボクはあわててひろいあげ、ペン字の教科書みたいにきれいな字でつづられた文章を、むさぼるように一気に読んだ。

「姫(ヒメ)のお父さんが殺された？……大切な手紙も盗まれたって!?」

ボクは事の重大さを知ってボー然とエアメールの封筒を見つめた。

「それだけじゃねえ。聖(セント)エルザじゃきのう期末テストの成績発表があったんだが、同時にひでェ決定の発表もあったんだ。今年の聖(セント)エルザにゃあな、

夏休みがねえんだぜ!!

「な、なんだってェ――!?」

「そーなのヨ。『都内一の進学校をめざせ！』とかゆースローガンのもとに、この夏、徹底的なスパルタ教育を休みなしに実施するってゆーのヨっ！」

「ホ、ホントかい？」

「そうだ。しかし、高等部は全員学園で合宿だ。毎日実力テストをやって成績順にクラスを変える。クラスによって自習時間も強制的に決められるんだ。最下位クラスじゃ、ヘタすりゃ睡眠時間もほとんどナシだ」

「ひどすぎる……」

オトシマエはゆっくりボクにむき直り、ニラミつけるようにして言った。

「が、それはまだタテマエだ。いざ合宿に入れば、どんな非道がまかり通るか想像もつかねえ。そして、新・風紀委員会には新たに『生徒指導委員会』って名称と生徒に対する絶対的な権力が与えられた。その委員長に指名されたのが、あの『若』なんだっ!!」

―― to be continued





Crusaders Report

ハ～イ、チクリンで～す♡

角川文庫版『聖エルザクルセイダーズ』も発売になったし、好調、好調、ゼッコーチョーっ！　本編も堂々第三章に突入しちゃったわヨっ！　しかもノッケから聖エルザ史上初の殺人のシーン！……さあ、これからいったいどんな展開になんのか、目がはなせないのヨっ！

それにしてもヒサンな事件だったわネ。なんてったってパリはグルメの本場。山ごもり早々姫が「パリに行ってくる」って言いだしたときは、まっ先に連れてってとねだったあたしだけど、行かなくってよかったみたいヨ。でも、今回は異色の外国編。姫とミホちゃんの目を通して、海外旅行気分も味わえたんじゃない？　それとも、ふたりとその両親の悲しい運命を思って涙しちゃったかな？　だいじょーぶ、きっと元気になってもどってくるわヨ。

で、ひとつ参考までにレクチャーしちゃうけど、『聖女再臨』ってことばがイマイチよくわかんないキミ！『聖女』はもちろんマドンナだけど、だれをさすのかはまだヒ・ミ・ツ。例の古文書がナニやら手がかりになりそーだわネ。『再臨』は、ふたたび目の前に現れるってゆーような意味。ふたたびって二度目でしょ？　アレ、じゃあ最初はいつだったのかな？……ってカンジで、回を追うごとにわかってくっからお楽しみにネ～♡



さてさて、今回の問題もナカナカ手ごわそーなダイイングメッセージヨ。そう、姫のお父さんが苦しい息の下で血で書きしるした暗号。題して、

古文書の隠し場所はどこだったのか

でーす。よぉーく考えれば、不可能の文字はないっ！

Crusaders Diary

ハーイ、チクリーンです。第三章はいかがでしたか？　それにしても姫とミホちゃんはいいな、ヨーロッパ行って。あたしなんか伊豆の山奥で、コックリさんといっしょだもんね。それにそれに、飛行機の中って、とっても甘ーいお菓子も出るんですもん。うらやましいなー。（あーあ、またノーテンキなこと書いてしまった）気をとりなおしておハガキの紹介しちゃいましょ。

いやー、ついに決まりました、発売日！　4月下旬はちょっと遅いような気もしますが、まずはめでたしめでたし。初のカラーがおがめることだし、いまだ読んでいない、1、2話も楽しみだし、外伝なんかも書きおろしで出せばおもしろそう。目指せ！ベストセラー！（北海道　鈴木公基　隊員No.62）

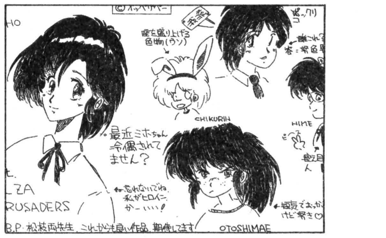
Ⓒもうーみんな知ってると思うけど、文庫本ってもう発売しちゃってるんですよ。えっ、まだ買ってないって。もし、そんな人がいるなら、さっそく本屋へ直行ねっ♡



◀三重県　スプリングケイ（No.80）聖エルザクルセイダーズ　集結！　あたし、なんで？

いやーはっはっ、2カ月休んでしまった遊撃手です。実は、この2カ月バイトしていたんですよ。それで結構収入がありましてね。これで単行本も恐くない。次はやっぱりOVA化ですよね。（栃木県　遊撃手　隊員No.61）

ども。初めてお便りします。よく解らないけど、何となく面白いですねー、これ。人気が高まれば、ひょっとしたらアニメビデオ化するかもしれませんね。キャラデザインは当然のごとくBLACK POINT師匠。もしも



▲埼玉県　高山芳久（No.94）聖エルザクルセイダーズ　集結！　あたしって色モノ？

駄目だったら麻宮騎亜ことさくちみちたか氏。とにかく、この『聖エルザ・クルセイダーズ』のコミック化、そしてアニメビデオ化をぜひとも実現させましょう!!（静岡県　大日本王国皇室庁　隊員No.91）

Ⓒそうなんです。あたしもあたしの姿



◀京都府　拓也（No.95）聖エルザクルセイダーズ　集結！　あたしヘンな顔

急募！ BLACK POINT先生がアシスタントを募集しています。（都内在住、大学生、専門学生に限る）興味のある方はB4サイズに乗り物等入った背景と人物カット数点を連絡先を明記して編集部「BLACK POINTアシスタント」係までお送り下さい。採用者は追って通知します。

白雪和子

大変なヨーロッパ旅行になってしまいました。なんとか暗号は解けて、重要な古文書を持ち去られてしまうことだけはさけられましたけれど……。

私が発見した血の文字は図の通り。横一列の文字とクという数字だけ。ご承知のように、私は原則としてヒントは出さない主義ですし、とくに今回は純粋な暗号ですから、私のようにたて続けにショッキングな出来事にみまわれて精神的にまいっているのでなければ、ご自分の推理力だけでお解きになったほうが大きな満足感を得られると思いますよ。

もし精神的ゆとりのない方なら、急がばまわれ、私が暗号解読に成功したくだりを読み返してみてください。"カクテルパーティ効果"ってどういう意味だったでしょう?―以上。

暗号文面

17

のこししなきかとしたつさもずらんみおい

クルセイダーズ・キャラ・コンテスト発表

	名前	票数
1	小栗まなみ	34
2	乙島恵利	31
3	織倉美保	20
4	白雪和子	17
5	滝沢礼子	8
6	宇奈月京平	7
7	キャティ・フナダ	3
8	水谷薫	2



◀東京都ブラックポイント(No.2)聖エルザクルセイダーズ 集結! これが文庫本の表紙だ!

が動くのを見てみたい。どの声優さんがあたしの声をやってくれるかも楽しみだし。そのためには、遊撃手くんみたいにお金をためて、単行本をしっかり買わなくてはいけないと思うあたしなのです。(あたしは角川の営業?)

Tシャツ当選者

広島県　田附次男さん
神奈川県　渡辺輝さん
秋田県　菅原千恵子さん
栃木県　神田博史さん
京都府　岩城卓也さん

毎回クルセイダースを見るたびに、B.P先生の絵柄が変わっているような気がしますが、気のせいでしょうか?(群馬県　増渕弘　隊員No.92)

最近B.Pさんの絵がコロコロよく変わる。誰の影響を受けているのだろうか?(大分県　江本一実　隊員No.93)



▲広島県　幻野まさと(No.96)聖エルザクルセイダーズ 集結! あっ、あたしがいない

©あたし、最近とくにカワイクなってると思うから、気にしてないんだけど、今度B.P先生によーく聞いておきます。

解答の募集。ということで、今回の問題は「古文書の隠し場所はどこだったのか」です。〆切は5月7日。

正解者には、5名に春にピッタリコンプティーク特製Tシャツとまだ製作中のBLACK POINT 先生描くオリジナルイラストPHOTOをお送りしますので、ふるって解答してください。

また、このコーナーでは、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていきますので、よろしくお願いします。

それから今回から始まったクルセイダーズ・キャラ・コンテストも応援してくださいね。ハガキのどこかに必ずクルセイダーズに登場するキミの好きなキャラの名前を書いてください。

ハガキの送り先は、〒102　東京都千代田区九段南4―7―16市ケ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「聖(セント)エルザ・クルセイダーズACT14」係まで。角川文庫の「聖エルザクルセイダーズ集結!」もよろしく。

※　角川文庫版『聖エルザクルセイダーズ　集結!』発売を記念して、感想文を大募集しまーす!　ダイアリーでドーンと採用しちゃうからネ♡　入試でバンザイしたヒトはモチロン、ザンネンだったヒトも単行本読んでハッピーになってヨねっ!!(チクリン)

ボクたちパソコン通信坊
Networkers' Talk



祝・コンプティークBBS開局！　そうです、ついにやるのだBBSを!!　長らくお待たせしました。くわしくは142ページを見よう。というわけで通信坊もグーンとパワーアップしちゃうよ。これからも応援よろしく！

BOARD WATCHING

PC−VANの新メニーに期待！

　また、ＰＣ−ＶＡＮが新しくなった。毎度毎度でしつこいようだけど、紹介してみますね。

　まずは、アクセスポイントの増加。これまでの都市に加えて、八戸、米沢、宇都宮、高崎、前橋、浜松、松本、長野、豊橋、四日市、大垣、奈良、貝塚、和歌山、姫路、下関、宇部、松山、大分、宮崎の21都市に、新たに1200bpsのアクセスポイントが設置されました。近隣にお住まいのみなさん、電話料軽減がこれでバッチリですね。

　そして、人気のＯＬＴ（オンライントーク）がさらにバージョンアップ。これまでは、ネームの設定はＯＬＴ開始時に毎回行なっていたけど、ネームの設定がメニュー化されたので、一度設定しておけばチャンネル選択後すぐに会話を開始することができます。また、オープンサービスのチャンネル数が、14チャンネルから30チャンネルに拡張されました。これでＯＬＴの混雑はかなり緩和されそうですね。

　ＳＩＧの紹介をひとつ。漢字が使えるコミックのボードが新装開店しました。これは従来の「ＫＥＭＯ−ＮＥＴ」がバージョンアップしたものです。メインとなるメニューはフォーラムで、①こみっくす②伝言ＶＡＮ③ＳＩＧ相談室④イベントホール⑤新人さんボードの５っに分かれています。④の「イベントホール」は、ＳＩＧ相談室から提案された「年間作品ベスト10アンケート」「読書会」などの議題を取り扱っていく予定。



通信を生活に取り入れるために

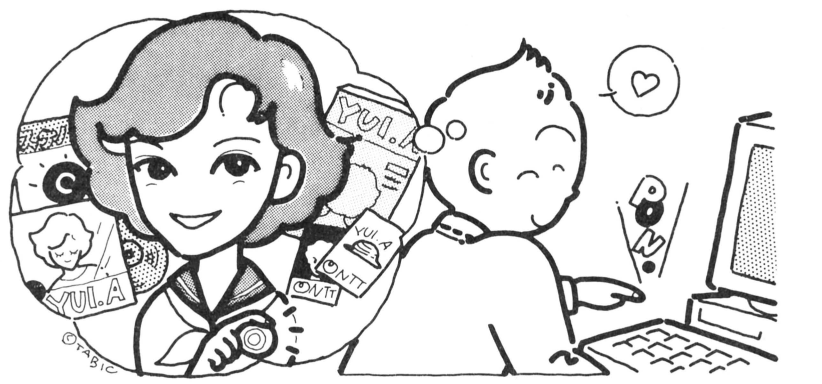
　パソコン通信の楽しみはいろいろあるけれど、たとえばこんなふうにして、生活の中に取りこんでみてはどうだろうか。ＥＹＥＮＥＴに例をとって説明してみますね。

　まずは「買物探偵団」で通信販売。ＤＩＮＯＳのカタログショッピングやヒューコムのフロッピー通販などがあり、便利。商品の到着までは多少時間がかかるけど、それさえ気にならなければ……。有料で中古車情報もあるので、おとうさんに教えてあげよう。

　そして、ＥＹＥＮＥＴならではのフジテレビや文化放送の番組ガイド。フジテレビの番組ガイドは、「スーパーテレビ宣言・フジテレビ」というタイトルがついていて、放送予定の番組をくわしく紹介しているのだ。これはなかなか便利。新聞やテレビ情報誌よりもはるかにくわしくて、ドラマならあらすじからキャストまで、見る前に(？)番組のことが分かってしまうのだ。ぜひ、一度試してみてください。

　この他にも、「中年探偵団」というのがおもしろい。おとうさん向きの情報ばかりだけど、いろいろな情報がぎっしり結まっているから、勉強をかねて一度のぞいてみるといいかもしれないな……。新登場のＰＤＳのコーナーも人気があるようです。

アイドルのことならおまかせ！



ＰＣ—ＶＡＮに、新しいアイドルＳＩＧができました。その名も「New-idol ＳＩＧ」です。

このＳＩＧはアイドル誌のログアウト編集部がＳＩＧ　Ｏｐをしていて、ちょっと変わったアイドルＳＩＧになりそうです。

レコード会社・芸能プロダクションからの最新情報や、アイドルのＴＶデータなんかが提供されていて、とっても便利で期待できちゃいます。アイドルのビデオとか録っていても、見る時間がなくてたまっちゃう時があります。そういう時にこのＳＩＧをのぞくと便利なんです。

マニアックな話題だけではなく、ユーザー同士のちょっとした、新人では誰がカワイイ、なんていう話も盛りあがっていて、楽しいＳＩＧです。

あと、アイドルのＳＩＧなのに、ＰＤＳのコーナーがあることにも驚きました。画像を送るプログラムとか、ジャケット写真のデータなどが入っています。文字だけのパソコン通信で画像もというのは新鮮です。やはり、アイドルはビジュアル面にも訴えなくてはネ。

パソコン通信でアイドルを楽しめちゃう！　こんなＳＩＧを待っていました。

ファズの大好き！BBS

第9回 ネットワークのマナーって？



カゼで寝こみ、直ったのでコンサートを見に行き、原稿をすっかり忘れていたというファズの原稿は、今月もおもしろいぜ！

はぁーい、ファズです。最近はＰＣ—ＶＡＮみたいに全国的なＢＢＳに行ったりしてるから、友だちがたくさんできてしまった。このコンプのコーナーみてくれてる人も大勢いて……（編注＝確かにファズのファンはたくさんいます。しかし、なぜかみんなノリが同じなのだわ。別にけなしてるわけじゃないけど）、あたしゃとってもうれしいよ。

今まで、いろんな視点から「楽しいＢＢＳ生活の送り方」みたいなことを書いてきたけど、今回はちと真面目な視点で攻めてみたい。

ネット経験の長い人、それもいろんなネットを知っている人なら分かると思うけど。ネットワーカーの間で暗黙のうちに培われた、どこのＢＢＳも共通のマナーみたいなもんがある。それと並行して、特定のＢＢＳにしか通用しないローカルルールっていうのもあるよね。

私の基本的な考え方は、というと……。ＢＢＳによって、またはＳＩＧによって世界は違う。だから、それぞれのローカルルール＋全国共通のルールに沿うという大前提の上に「自分」を出して行く。これですね。だって、自分ひとりのＢＢＳじゃないもの。会員のヒンシュクかったらおしまいだものね。

全国共通のルールというと、たとえば。ボードっていうのは公共の場所。メールと違って誰でも会員（もしくは会員の背後霊してるヤツ）なら見れる。そんな場所に、非常に特定の人間に向けての当人同士でなきゃ分からないような書きこみをすると、こりゃヒンシュクだわね。

「メール使えよなぁ！」

ってことになる。

それとか、ボードにプログラムなんかをどっかの雑誌やＢＢＳから作者に無断で転載しちゃうとか。私が今、ここに書いているエッセイ、これの著作権は買い取りといって、コンプティークが持っている。だから、ここに書いた当の私でさえも勝手にどっかのＢＢＳへＵＰしちゃいけないのよね。まだ社会に出ていない人（だから、親のスネかじってるキミ）や著作権なんて仕事にあまり関係ない人などは、ピンとこないかもしれない。しかし、それで仕事してる人たちからすれば大問題。しかも今のＢＢＳには、そういう関係者がゴマンといるわけ。当然チェック厳しい。

それにね、ちょっと大きくＢＢＳ全体をながめて見れば……。今、けっこう大きな団体がＢＢＳに、かなり具体的に注目してたりするわけ。大きな団体っていうとセイフとかがね。今、野放しになってるような状態のＢＢＳも、そのうちそういう関係による規制が行われるようになる。そんな時に「ＢＢＳは不正コピーの巣窟だぁ」なんてことになったらたいへん。妙なしめつけがかかってくるかもしれないもんね。これって現実に充分考えられる話よ。大きなＢＢＳになればなるほど、誰が見てるか分からないんだから。

誰かの作品を転載したい時は、その人の了承を得てからするように注意しようね。もう、このことで何度も何度も何度も何度も、どこでもどこでもどこでもどこでも、イヤっていうほど起こってる問題だからして。ＢＢＳを始めて間もない人は、特に注意ね。

この前、あるＢＢＳでやっぱりどこかの雑誌に掲載されていたプログラムを打ちこんで、勝手にＵＰしちゃった。そのコは純粋に親切のつもりだったのよね。みんなが打ちこむ手間を省いてあげたいっていう。だけど、そのプログラムの作者も実は、それを見ていてガクゼンとなってしまい、まぁ後はありきたりの騒ぎになってしまった。これはヘタをすると裁判沙汰になってもおかしくないことだから、本当に注意注意なのだわ。

おっと、行数がない。じゃ、続きは次号ってことで、バイチャ！

そだそだ、私のＰＣ—ＶＡＮでのＩＤは「98ＣＬＵＢ01」。Ｊ98ＣＬＵＢで、私のやってるＳＩＧに行ける。行ったら何か書くこと！　ＯＫ？

今、このBBSがおもしろい！

KOGA−BBS

この「ＫＯＧＡ−ＢＢＳ」は、電子絵本などのグラフィックデータが豊富なＢＢＳです。他のネットワークとのデータ交換をするコーナーもあり、活発な活動が繰り広げられています。また、ＰＤＳもかなり豊富にそろっています。

メインのメニューが２つに分かれていて、「１」の方はメールサービス、電子掲示板、電子絵本など、比較的一般的なもの、「電子絵本」のコーナは専用ソフトが必要で、「兎と亀」「猿蟹合戦」「桃太郎」「鶴の恩返し」「おむすび」といった５つのデータがＵＰされています。どんなものなのかは見てのお楽しみ……。

メインメニューの「２」の方は、電子マガジン、アマチュア無線、まほろば・ゲートウェイ・データ、文芸コーナーなどがあります。「まほろば……」は、各地の草の根ネットワークの特徴あるボードを紹介したり、データ交換をしたりというもの。他のネットには見られない特徴あるものですね。「文芸コーナー」にはたくさんの力作がＵＰされているので、読みごたえがあります。ただ、オンラインでこれを読むと電話代がばかにならないので、一度ダウンロードしてからゆっくり読むことをおすすめします。使い勝手もなかなかよいＢＢＳです。片っＰ！　は気に入ったぞ！

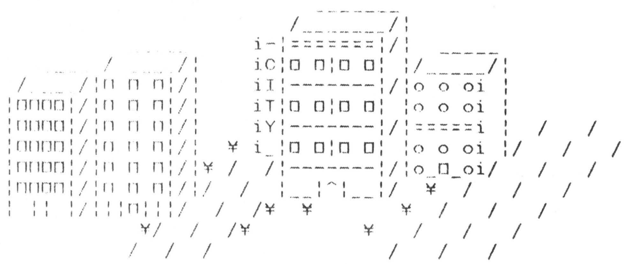
問い合わせは
〒306 茨城県古河市幸町3-29
☎0280(31)8052 斉藤健一まで。

ＣＩＴＹ−ＮＥＴ名古屋

このＢＢＳの特徴は、メニューが縦書きになっていること。はっきりいって、最初はとまどいました。なにが書いてあるのか分からなかったけど、よく見てみると、なんと縦書きでした。慣れるまでははっきりいって見にくい。そして、オープニングに下のような絵がでてくるのです。

このネットは、読むネットを目指しているだけあって「ＢＢＳ殺人事件」など、パソコン通信を題材にした推理小説がたくさんＵＰされています。かなり長いものが多いので、これもダウンロードしてから読んだ方がサイフのためです。作品のレベルはかなり高いと思います。

問い合わせは、〒461 愛知県名古屋市東区泉1-11-2伊藤ビル４Ｆ ㈱エイプリル・コミュニケーションズ ＣＩＴＹ−ＮＥＴ名古屋事務局 ☎052(971)0906まで。



POST-NET

POST-NETは、「ポストネット」「スピリッツネット」「ＰＡＬネット」の３つで構成されているネットです。この３つは、小学館が発行している雑誌の名前。雑誌の記事をネットにＵＰしたり、その逆に、ネットの情報を雑誌に掲載したりしています。

「ポストネット」のメニューは、ブックレビュー、いい味・うまい店（関東＆関西地区）、今週の運勢、ＣＮＮスクープ、週刊ポスト・記事見出しファイルなどと一般的なものが中心。一方の「スピリッツネット」のメニューは、メカ・レポート、エッチ・レポート、美味しんぼ倶楽部、スピリッツ全作品リストなどといった、楽しい趣味的なメニューがいっぱい。ちょっと「エッチ・レポート」をのぞいてみると、

——＊通勤電車ＧＡＬ注目度ベスト３
87/09/21　神奈川　海乞食
第３位＝夏服のときの吊革につかまった時みえそでみえない下着。第２位＝前に立っている女の子の髪のかおり。第１位＝前の椅子のミニスカートの女子大生のみえそでみえない足の親指と親指のあいだ。以上ちょっと下ねただったかな！

そして、最後のＰＡＬ—ＮＥＴは、テレビ番組情報誌のテレパルやレコパルなどと連動したもの。特選番組情報やＡＶソフトの紹介などが満載。これがあれば、もしかして雑誌自体を買わなくて良かったりして……！

●問い合せは☎03(230)5951へ。



これから通信を始める人は パーソナルワープロに注目！

パソコン通信に必要な機械といえば、ひと昔前はパソコンとモデムと電話回線だったけど、今は多少状況が変化してきたみたい。パソコンに変わって、パーソナルワープロを使った通信がかなり普及してきている。キミたちのようなゲーム大好き人間は、パソコンを買うことにそう抵抗がないだろうけど、ワープロと通信に使おうとしている人なら、パソコンを買うのにかなりの勇気が必要だ。だって、考えてみると、パソコンならば本体とディスプレイ、プリンタなどが必要になり、総額ン十万円がワープロと通信のために飛んでしまうのだ。それを考えるとパーソナルワープロは安い。本体とディスプレイとプリンタがついて、10万円台で買える。もちろん、ゲームをやる人が通信を始める場合はパソコンだろうけど、通信だけの場合は値段のことを考えてパーソナル・ワープロになるのかも知れない。それに加えて、ワープロの通信機能が強化されてきた、というのもひとつの理由だと思う。

ここでとりあげたのは、あくまでクラス別・機能別・メーカー別の代表的な機種で、下の表以外にも通信ワープロはたくさんある。

表を見てもわかるように、ワープロは安い。(といってもみんなにとっては高いかも知れないけど……) 値段も魅力だけど、それ以上に重宝するのが機動性。ワープロでも、デスクトップ・タイプは持ち歩くのはちょっとつらいけど（OASYS AF IIは折りたためるので可能だけどやはり重い)、ラップトップタイプならさほど苦にならない。「ワードバンクノート」の広告コピーじゃないけど、電車の中で文章を書き、会社からネットにUPする、なんてこともできる。ま、ここまでやる人はいないと思うけど、旅行に出かけるときに通信ワープロを持って行き、旅の記録をワープロで書き、ホテルからネットに送る。帰ってから旅の感想文をまとめる。なんてことができたら、きっとおしゃれでしょうね。

ワープロ通信の問題点は、記憶容量と通信ソフトにあったような気がするけど、最近の機種は内部・外部記憶とも充実しているし、逆スクロールはたいていの通信ソフトがサポートしているし、なかにはXMODEMまでサポートしたものもある。

もしかすると、ワープロでは、パソコンではできないパソコン通信というのができるかも……。ワープロ通信はまだまだ可能性があるような気がするのだが……。これからパソコン通信を始めようという人はワープロに注目かもね。



▲ソニー
プロデュース100ＥＸ
120,000円

●通信ワープロの機能比較

機種名		WORDBANK NOTE	OASYS 30 AF Ⅱ	PRODUCE 100EX	Rupo 90F	文豪mini 5H
価格		69,800円	248,000円（モデム内蔵型）	120,000円	178,000円	128,000円
外形寸法・重量		W297×D216×H128mm 1.2kg	W360×D150×H348mm 8.0kg	W345×D323×H70mm 4.0kg	W365×D400×H89mm 5.5kg	W365×D372×H81mm 5.6kg
表示		STN液晶 40字×５行	ブルーネガ・液晶 40字×20行	STN液晶 40字×10行	液晶 40字×19行	STN液晶 40字×10行
外部記憶		ICカード 8Kまたは32KB	3.5D×２台 A４×240P	２インチD 約120P	3.5D 約260P	3.5D 192P
通信機能	モデム	オプションで内蔵可能	オプション(内蔵可)	オプション	オプション	内蔵タイプも有
	通信ソフトの主な機能	300～9600bps. オートダイアル オートログイン アップロード ダウンロード 逆スクロール	300/1200bps. オートダイアル オートログイン アップロード ダウンロード 逆スクロール X MODEM	300/1200bps. オートダイアル オートログイン アップロード ダウンロード 逆スクロール	300～9600bps. オートダイアル オートログイン アップロード ダウンロード 逆スクロール	300～9600bps. オートダイアル オートログイン アップロード ダウンロード 逆スクロール X MODEM
問い合せ先		エプソン販売㈱ ☎03(377)7001	富士通㈱ ☎03(216)3211	ソニー㈱ ☎03(448)3311	㈱東芝 ☎03(457)2100	日本電気㈱ ☎03(451)2974

アイドル予備校
パソコン通信でアイドルとお話し!

ID QJA 024 神崎聖子

2月21日に、1日早かったんだけど、アイドル予備校の新人・神崎聖子ちゃんの15回目の誕生日パーティーが行われた。

会場となった、㈱フジミック(EYENETを運営している会社)の会議室には、聖子ちゃんを一目見ようと、たくさんのファンが集まったのだ。遠く、仙台から駆けつけてくれたファンもいたんだよ!

EYENETのユーザー以外にも、聖子ちゃんのファンテレフォン(☎045-503-5370、毎週内容が変わっていくんで、興味のある人は電話してみてネ!)を聞いて駆けつけてくれたファンもいて、パーティーは本当に盛りあがった。

当日は、ビデオカメラを持ってきたファンもいて、会場はテレビ局のスタジオみたい……と思っていると、本当にテレビ局の取材もあったりしたのだ! デビュー前なのに、スゴイ人気だなーと、改めて関心しました。

この日、一番おもしろかったのが、パソコンを使って行われた、「ビンゴクイズゲーム」。パソコンを使ってビンゴをするなんて、さすがEYENETだね。ゲームの賞品には、聖子ちゃんが自分の部屋から持ってきてくれた物がたくさんあったんだよ!



そして、聖子ちゃんは大サービスとばかり、荻野目洋子ちゃんの『湾岸太陽族』を歌ってくれました。これがまた、なかなかうまいんですよ! 将来はきっと大物歌手になるゾ!

最後は、園下社長(聖子ちゃんの事務所の社長さんです)のあいさつと三本締めで終わりました。

パーティーが終わった後は、一人一人ゆっくり聖子ちゃんと握手して、さらに1週間おくれのバレンタインチョコをもらって、ファンは大満足! これからも聖子ちゃんを応援することを誓って解散しました。

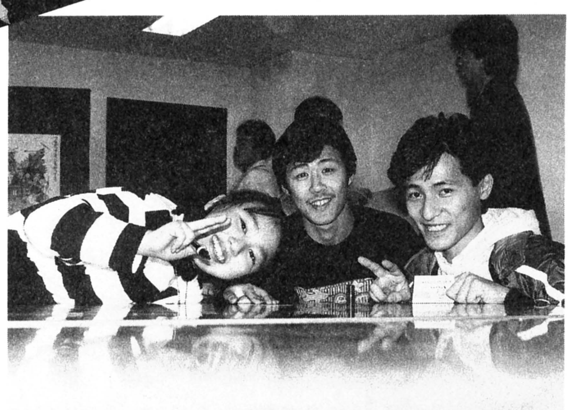
聖子ちゃんにとって、ファンにとって、とっても楽しい1日でありました。

ところで、聖子ちゃんのボードができたことは知っていたかな? 『聖子のおもちゃ箱』っていうんだけど、このボードの名前はファンの人が考えてくれたんだ! 本人もとっても気に入ってるんだよ。これからも、ファンの意見は積極的に取り入れていくということだから、ドンドン参加して、聖子ちゃんを応援しようね!

今は、レッスン&レッスンの毎日が続く。聖子ちゃんが、大型アイドルになる日は近い!



⬆小さくて、とってもかわい聖子ちゃんと握手して、ファンも大満足だ!



⬆ファンと一緒に、ハイポーズ! みんな、とっても楽しそうだね

4月17日(日)、東京・代々木公園野外ステージで何かが起こる!?

EYENET「アイドル予備校」のイベントが、ついに行われるぞ!

イベントは、来たる4月17日(日)の午後4時から、東京・代々木公園野外ステージで行われるんだ。アイドル予備校の新入生、工藤裕美、神崎聖子、松谷真美の3人が出演するヨ。歌あり、ゲームあり、握手ありと楽しめることまちがいなしだね! このイベントには誰でも参加することができるから、興味のある人もない人も、みんなで遊びに行きましょう。

アイドル予備校生が3人も登場するんだから、カメラを持っている人は、3人の写真を撮って、自信作をコンプティーク編集部「通信坊・イベント写真」に送ってね! みんながどんな写真を撮るのか楽しみに待っているぞ! 誌上で写真展をやる予定です。

みんな“アイドル予備校”してますか？ ROMもいいけど、積極的に参加して、予備校生たちをビッグにしちゃおう。みんなの応援が命です



NEW FACE

ID QJA 029

松谷真美

真美ちゃんの写真を見て、おやっ？ と思った人はいるかな？ テレビ朝日で毎週日曜日に放映されている「ニュータウン仮分署」で婦警さん役を演じているんだ。

──真美ちゃんは乗馬が好きなんだって？

「好きです。この前、落っこっちゃったんですよね。あぁ、いたかった……」

──真美ちゃんって動物好きでしょ？

「動物好きですよ！ 今、犬を飼っているんですよ。名前は『ムック』。チャウチャウ犬です。ズルがしこいんですよ！ 私、バカにされてます」

──頭がいい犬なんだ。ところで、真美ちゃんは、どんな感じの歌が好きなの？

「アップテンポの曲が好きですね。あわせて、踊ったりして。あとは、松田聖子さんの歌が好きです。そうそう、カラオケは、はっきり言って好きです。マイク持ったらはなしませんよ！ 70曲くらい歌っちゃいます！（笑）」

──真美ちゃんの好きなファッションを教えてくれる？

「ひらひらしているのよりは、Gパンにトレーナーとか、動きやすいのが好きですネ。色は、白とか赤とか黒とか……」

──今、何か欲しいものってある？

「テレカを集めてます。100枚くらい。あとは、『E．T．』のビデオが欲しい！」

真美ちゃんって、本当に明るくて、かわいい子なんだ。将来は、芝居も歌もできるようになりたいって。真美ちゃんなら、できるよね！ パソコン通信にもとっても興味をもっているみたいだ。今は、画面を追っていくのがせいいっぱいだけど、“ドンドンがんばっていきたい”ってことなんで、みんなも真美ちゃんを応援しよう！

真実ちゃんのミニ・データバンク

●本名…葛西美絵 ●生年月日…昭和46年9月1日 ●出身地…東京都 ●サイズ…身長159cm、体重44kg、バスト？cm、ウエスト？cm、ヒップ？cm、足の大きさ23cm ●血液型…A型 ●趣味…乗馬、スケート、歌、踊ること ●どんな性格？…明るい＋ドジっ●自分の体で好きなところ…ふっくらした、ほっぺ ●好きな食べ物…フルーツ ●理想の男のコ…やさしくって、女の子を大切にしてくれる人 ●好きな場所…海 ●占いは信じる？…信じます ●愛読書…オリーブ ●弾ける楽器…ピアノを少し ●チカンにあったことは？…あります。レコード屋さんで ●結婚は何歳のときにしたい？…25歳くらいまでにはしたい！

EYENETでおしゃべりしよう！



パソコン通信でアイドル候補とお話しして、彼女たちをよりビッグにしていこう。「アイドル予備校」はそんな楽しい企画です。現在の在校生は、北岡夢子、工藤裕美、神崎聖子、そしてニューフェイスの松谷真実ちゃんが加わって、総勢4名。

EYENETのボードには、4人からのナマのメッセージが書きこまれていて、パソコン通信でメッセージを送れば、彼女たちが返事を書いてくれるのだ。アイドル候補の女のコたちとの双方向コミュニケーションを楽しんじゃおうネ。

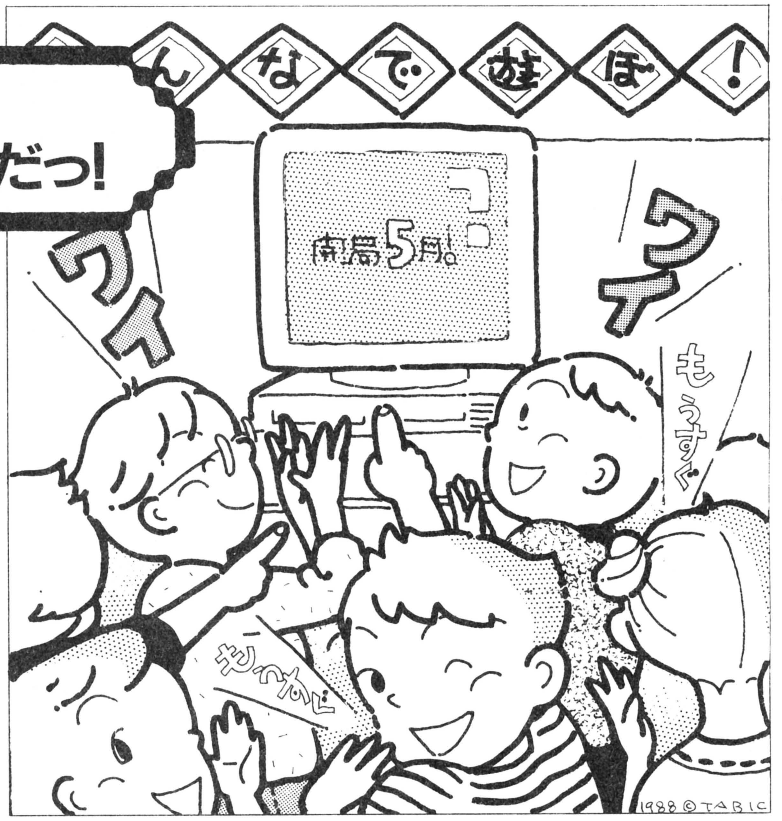
くわしくは、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージを書いて下記まで。

〒162 東京都新宿区河田町3-1 フジテレビ第3別館
EYENET「コンプティーク・アイドル予備校」係
☎03(358)0591

ついに始動！

コンプティークBBS

開局予定は5月中ごろだっ！



特報！　ついにわがコンプティークでもＢＢＳを開局することになったぞ！　いままでずっとパソコン通信の話題を載せてきたけど、ほかのネットワークの話ばかりじゃ、な〜んかやっぱりイマイチつまらない。いっそ、自分たちでワクワクするようなパソコンネットを作り上げて、みんなで遊んじゃえっ……とまあ、そういうわけなんだ。おおっ、大胆大胆！

開局予定は５月中旬の予定（ただし、まだまだいろいろと考えなくちゃならないところが多いから、多少遅れちゃうかもしれないけど……）だ。現在着々と準備中で、スタッフ一同てんてこまいの毎日が続いている。

どんなシステムかちょっとバラしちゃうと、開局時はとりえず３回線でスタートの予定。やっぱりこれくらいは最低でも用意しなくちゃね。会員が増えたら、ドーンとイッキに回線を増やす計画だってあるぞ。でもって、ボーレートは300と1200ボーの自動切り替え式。ほかプロトコル（通信手段ってこと）は現在多くのネットワークと同じ方式を使うつもりだから、もう既にパソコン通信をやっている人たちはそのままアクセスできるし、また新たに始めようって人も市販のソフトやモデムをそのまま使えると思う。

それからアクセス料について。まだ細かいことは未定なんだけど、できれば無料にしたいな。みんなにつまらない負担をかけたくはないし、それにおカネのことを心配しながらのアクセスじゃ、どっかさみしいでしょ？　だからＩＤも希望者には全員（可能ならオンラインで直接！）渡せるようにするつもりだ。小学生や中学生でも、「とにかくパソコンゲームとコンプティークが好きっ！」っていう人なら大歓迎。楽しく遊べたり、とっておきの情報を交換できる場所にできたらと考えてるわけなんだな。

ネットの使い道は無限だ。同じゲームや同じアイドルファンの仲間を見つけたり、あるいは『D&D®』のような多人数ゲームのプレイヤーを募ったりという利用法もあるだろう。そう考えるだけで、なんとなくワクワクしてこないか？

とにかく、あと１カ月たらずでコンプティークＢＢＳが動き出す。期待していてほしい。

ゲームとアイドル情報のネットにしたい

ちょっと下の表を見てほしい。コレが現在企画中のコンプティークＢＢＳメニューマップだ。なんてったって「闘うパソコンゲームマガジン」、やっぱりメインはゲームの最新情報やウラ情報にしたい。行き詰まったゲームの質問ボードや、攻略法ボードなんかはぜひ欲しいところだ。そうそう本誌でもおなじみのデイヴ氏やウォルフさん、秋葉原クンたちに協力してもらって、ゲームの徹底講座が開けたらたのしいかもね。

それからアイドル！　コレなくしてコンプティークはありえません。人気のアイドル個人個人のボードを開いて、ガンガン盛り上げるつもりだ。毎月表紙にウレセンアイドルを起用しているコンプティークだけに、他のネットには不可能なイベントも可能（なはず……はっはっは）。

ネットワーク版『福袋』というのもコンプティークならではの企画モノ。よーするにオタッキーなグラフィックのデータバンクを作って、ムフムフフと楽しんじゃおうというわけだ。

いやいや、こりゃもう楽しみだったらありゃしない!!

- 1, インフォメーション
  - イベント情報
- 2, メールボックス
- 3, BBS
  - コンプティーク
    - ソフトエクスプレス
      - 最新ゲーム情報
      - ソフトランキング
    - How to Win
      - 各ゲームボード
      - ソフトハウスボード
      - ウラ技情報
    - ドラゴン・ジム
      - 各アイドルボード
      - アニメ
  - ㊖ファミコン
  - コミックコンプティーク
- 4, データバンク
  - ちょっとHな福袋
  - ゲームミュージック・シアター
- 5, ゲーム
  - オンライン・アドベンチャーゲーム
- 6, チャット
  - ゲーマーズ・トーク
    - 各談話室

キミたちの意見を聞かせてほしい!

そこで、開局までまだちょっと時間もあることだし、みんなからの企画をドーンと募集したい。「こぉんなボードを開いてくれ」とか「唯ちゃんをシグオペにしてくれ」とか、この際勝手な意見も許す。十分おもしろい提案だったら、実現のために誠心誠意努力することを約束しよう。あるいは「アニメ・ボードのシグオペになりたい」とか「オタッキーなＣＧだったらちょっと自信があるぜ」とか、目立ちたがりの連絡も歓迎だ。実力しだいでは栄えあるスタッフの座も夢ではないぞ。アイドルボードのシグオペなんかは、かなりいいメを見れるはずだ（マジな話）。

なにはともあれ、現在パソコン通信をやっているという人は、即ハガキにて連絡してほしい。連絡先は、
〒102　東京都千代田区九段南４－７－16　市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部　「君の意見をきかせてホシイ！」係

アツい手紙を待ってるぞ!!



コンプティーク ネットワークが

よりよいページをめざしてがんばるぞ！

『コンプティーク・ネットワーク』が変わります！　月刊化以来、３年目に突入した今年。情報部員の数も300人を超え、初期に上場を果たした部員のみんなの中には、「コンプティーク」との交流がとだえてしまった人もいるでしょう。「コンプティーク」は、そういう人たちを含めて、部員のみんなとの、よりこまやかなおつき合いをしたいと考えています。

そこで、ここで一から出直しというか、部員証の更新を行いたいと思っているのです。部員証更新にあたっての注意事項については、あとで詳しく説明することにして、まずは、新情報部員になるための方法を伝授しよう。

まず、なんといっても、おたよりを出さなくては話にならないね。

掲載される、されないは二の次です。とりあえず。ハガキを書く。

情報部員スカウト班が網を張っているのは、次に説明する４つのコーナー。『SLG劇場』『ボクたちパソコン通信坊』『KEIKO組』『私は見つけた!!　僕は知っている!!』である。

それぞれのコーナーの主旨に基づいて、おたよりを出してほしい。

おもしろい情報を寄せてくれた人には、情報部員としてのポイントが与えられるわけだ。

一挙に高得点も、努力しだいじゃ夢じゃないよ。

まあ、とりあえず、以下の説明文を読んでみること！

SLG劇場

ご存じ、御茶の水教授が秋葉原くんと九段南ちゃんを従えて、読者のみんなとともに、「明るいシュミレーションゲームの未来」について考えようというコーナーです。

なにしろ、今では、家庭の常備薬と言われている『SLG 劇場』。

SLGで困ってる人を何人救ったかわかりません。

この『SLG劇場』を支えているのが読者のみなさんのおハガキというわけなのです。

「あなたの勝利、失敗、敗戦記だけでなく、SLG大好き青少年の生の声が聞きたい！」と御茶の水教授は申しております。

「SLG通信」のみでなく、「九段南のSLG情報局」「秋葉原助手のSLG大放談」も人気急上昇中。

南ちゃんや秋葉原くんあてのファンレターも受けつけます。

もちろん、情報部員になるためには、SLGを徹底的にやりこんで、いち早く情報を寄せてほしいの。

情報部員名簿の中で、『SLG劇場』の占める割合はかなりのもんなのだぞ！



ボクたちパソコン通信坊

コンプティークでただひとつのパソコン通信愛好家のためのコーナーだよ。

パソコンはゲームだけでなく、通信の道具として使うのはいまや常識。

昔は、「ハム」なんてのがあったけど、やってる奴はなんか暗いと思われてたっけ。でもパソコン通信坊のことを暗いと思う人は誰もいないでしょう。

とはいえ、パソコン通信に関する悩みは人それぞれ違うでしょう。

キミの悩みに関する解答も、BBSが出してくれるかもしれないもんね。

いろんな情報だって、いまや通信を使って得るのが新鮮なのだ。

すごい情報を送ってくれたキミは、人助けをした上に、情報部員証まで手に入れられちゃうんだよ。

大好評連載の「ファズの大好き！BBS」は、チマタでも大評判！

ファズあてのお手紙なんかも大歓迎だよ！

なにしろ、今、いちばん新しくおしゃれなコーナーだからね！

注目！　だよ！



変わります！

KEIKO組

“死んだ”とか“『ソーサリアン』のデカキャラになった”とか、いろいろ言われてるKEIKOだけど、それはデマです。私はちゃーんと生きてます。

なんのかんの言っても、話題の中心ってことは人気者ってことよね？

なにしろ、私KEIKOあてに来るファンレターの山ったらすごいんだからね！

どんなところにでも、ずうずうしく（謙遜です！）潜入することをモットーとするKEIKOですが、とりあえずは復帰初仕事というわけで、『ソーサリアン』に関する情報を読者のみなさまから募集したいと思っております。

魔法、アイテム・ハンティング、ドラゴンモードをはじめとして、『ソーサリアン』に関する情報だったら、なんでも、Ｏ．Ｋ．！

今こそ、情報部員になる絶好のチャンスだと思うよ。

情報部員になりたかったら、KEIKOについといでっ！

というわけで、となりの席の人にもそこのところ、よく伝えといてちょうだいよ！



私は見つけた!! 僕は知っている!!

このタイトル、つけた当初は、へんてこな感じだったけど、今ではすっかりおなじみのコーナーだね。

そうだ！　読者の㊙・(得)・(驚)・(笑)情報の広場ってわけだ。

純粋に、情報、裏ワザだけを受けつけてるのはこのコーナーだけだね。

情報部員になりたい人のための「スター誕生」みたいなページだ。

なんといっても、このコーナーから情報部員として巣立っていく人が最も多いんだよ。（最近は『SLG劇場』もかなりなもんだけど、まだまだだな）

２ページまるごと裏ワザのためにとってあるなんてうれしいでしょう。

情報や裏ワザに限らず、明るい失敗談なんかも送ってほしいな。

最近、常連組のおたよりが少なくなってきているんだけど、どーなってるのかな？

ポイントは、だんだんに稼ぐものだから、あせらずに、コンスタントにハガキを出してね。

待ってるよ！



その他

Ｈｉ！　ひろコです！　４つのコーナー、それぞれの担当者が、それぞれ自己主張をしたわけですが、いかがでしたか？

とにかく、情報部員証を手にするためには、これらのコーナーに、おハガキを出さなくては話になりません。

すべての部員のみなさん、まだ一般人であるみなさん、どんどん、ハガキを出しましょう。

また、これらのコーナーだけでなく、他のコーナーにも、おたよりをちょうだいね。

情報部員にはなりづらいけど、「聖エルザクルセイダーズ」や「ロードス島戦記II」「クロちゃんのRPG千夜一夜」「RPG FAN CLUB」「RPGお助けコーナー」。「編集後記」や「ドラゴンジム」なんかにもご意見、ご感想をお寄せください。

もちろん、「ひろばのコーナー」だって、人一倍、おハガキに飢えてます。

おハガキは、ひろコの栄養源だってこと、みんなは知ってるよね？

というわけで、説明は終わります。

おハガキ待ってるよ。



イラスト／相村嘉一

情報部員たちに告ぐ！

さて、新部員の第一期生についてですが、『KEIKO組』の『ソーサリアン』情報を寄せてくれたのが７人。相馬くんのレポートはすごい！　大作だ。岡崎くんは簡単に２段ジャンプできる方法発見、金井くんは、ヒドラをやりすごす方法を発見してくれた。野崎くん、白神くん、後神くんは隠れアイテムを見つけてくれた。佐藤くんは若返りの魔法のじょうずな使い方を発見してくれた。『SLG劇場』からも７人。角井くん、荒くん、奥出くん、春日くん、葛見さん、石津くん、近藤くん、いずれも詳細なレポートを提出してくれて、御茶の水博士も秋葉原くんも南ちゃんも喜んでるよ。

No.11	大野貴光	No.54	徳永正浩	No.94	武藤正三	No.132	吉田雅之
No.12	猪狩雅之	No.55	長井正義	No.95	庄司幸平	No.133	山田幸永
No.20	阿久津秀行	No.56	仲川　賢	No.96	酒井厚紀	No.134	吉野幸男
No.21	明日見亮	No.57	中村篠史	No.97	林山寛之	No.135	萩野　豊
No.22	荒井裕之	No.58	中山晴彦	No.101	佐々木宏	No.136	高橋　徹
No.23	石橋博和	No.59	新田光生	No.102	西根武史	No.137	川島英樹
No.24	石本　勝	No.61	原田順二	No.103	熊　貴史	No.138	服部　隆
No.25	石川　郁	No.62	福元哲生	No.104	村山光国	No.139	加藤　修
No.26	岩井和博	No.63	坂野雄一	No.105	金宗　豊	No.140	小坂　勝
No.27	大嶋龍也	No.64	藤永和仁	No.106	川渕　泉	No.141	増山　修
No.28	岩崎　薫	No.65	藤本幸司	No.107	吉田雅裕	No.142	高田健二
No.29	大西祥平	No.66	二井吉一	No.108	豊田健史	No.143	平尾俊道
No.30	岡野浩之	No.67	細川藤修	No.109	井田　誠	No.144	斉藤孝成
No.31	岡　吉宏	No.68	本田たもつ	No.110	羽熊秀樹	No.145	松本雄太
No.32	小川幸雄	No.70	松橋靖子	No.111	小澤和哉	No.146	平尾勝也
No.33	上村　悟	No.71	松本健司	No.112	遠藤建一	No.147	強矢　武
No.34	角谷淳司	No.72	真島康博	No.113	中村　明	No.148	川名卓馬
No.35	紀田健吾	No.75	村井　薫	No.114	小杉友彦	No.149	前之園秀樹
No.36	木村直喜	No.76	村川利博	No.115	辻　恭史	No.150	福井　毅
No.37	黒川尚輝	No.77	森口　周	No.116	村野　勉	No.151	植草将長
No.38	小暮　拓	No.78	保田隆則	No.117	足立達哉	No.152	荒城昌弘
No.39	篠山雅弘	No.79	谷中和彦	No.118	笠井　建	No.153	山口良雄
No.40	佐藤　隆	No.80	山川尚美	No.119	成瀬強司	No.154	山田健治
No.41	佐藤信夫	No.81	山口大介	No.120	増田峰貴	No.156	福岡　拓
No.42	佐藤久晃	No.82	山根元樹	No.121	後藤厚江	No.157	江藤文人
No.43	佐藤希隆	No.83	吉川　満	No.122	中谷泰生	No.158	富永和也
No.44	塩谷浩之	No.84	吉村秀孝	No.123	小山商仁	No.159	今井信光
No.45	清水忠司	No.85	渡部清信	No.124	高橋和男	No.160	渡部静一
No.46	白水秀和	No.86	杉山　衛	No.125	伊藤　洋	No.161	五十嵐丈起
No.47	鈴木寛徳	No.87	杉山直博	No.126	会田忠久	No.162	松井幸次郎
No.48	曽我秀樹	No.88	畠山貴之	No.127	飯塚朝明	No.163	吉岡義広
No.49	高木芳隆	No.90	宮内雅志	No.128	高橋浩二	No.164	津田伸一
No.50	高田俊光	No.91	菅原立裕	No.129	横場正典	No.165	田辺裕貴
No.51	高橋秀樹	No.92	鈴木　厳	No.130	田中克彦	No.166	杉山太郎
No.53	田村　隆	No.93	丹野裕蔵	No.131	間野　実	No.167	石沢雅巳

お知らせ

さて、更新するにあたっては、ここの説明をよく読んでね。

現在、情報部員である人は、官製ハガキに、住所（引っ越した人もいるでしょう）、氏名（改名した人もいるでしょう）、年齢、生年月日、希望ペンネーム、会員No.、持っているハード、機種及びメッセージを書いて、〒102 東京都千代田区九段南４-７-16市ヶ谷KTビル４Fコンプティーク編集部『コンプティーク・ネットワーク』係まで送ってほしい。

『私は見つけた!!　僕は知っている!!』からは２人。安藤くんは『ディー・ダッシュ』の完全攻略を発見、村野くんは『ぎゅわんぶらあ自己中心派２』の裏ワザを発見してくれた。

今回、旧部員の人も上場しているけれど、過去のことは忘れて、新しい部員としてがんばってほしい。

昇進制度も、ポイント制でいくかどうかは、ただいま検討中なので、今回は、ポイントをつけていない。しかし、キミたちの送ってくれたハガキやレポートは、大切に保管してあるので、心配しなくてだいじょうぶ。

来月号では、方針を決定して、発表するけど、その時には、今月、上場したみんなを見捨てるようなことはありません。

みんな、おなじスタートに立ったと思って、一から出直してほしいというのが、編集部全員の心からの希望です。

みんなで協力し合って、『コンプティーク・ネットワーク』の活性化をはかろうね！

No.168 野木弘和
No.169 久保田純也
No.170 横山成亮
No.171 寺内　誠
No.172 須永克彦
No.173 平井康司
No.174 山口範夫
No.175 都留浩明
No.176 稲田裕一
No.177 秋葉和巳
No.178 須江信洋
No.179 竹内久徳
No.180 山本久始
No.181 石川照美
No.182 岩政俊之
No.183 菅原史和
No.184 藤原久記
No.185 松本　剛
No.186 染川幸信
No.187 阿部淳子
No.188 小川　裕
No.189 本田邦夫
No.190 安永周二
No.191 上田勇一
No.192 小林弘和
No.193 清水泰治
No.194 藤本敏和
No.195 戸松信博
No.196 篠木敏彦
No.197 山口大介
No.198 下山康治
No.199 渡辺輝樹
No.200 細川　正
No.201 椛島昭彦
No.202 熊坂欣也
No.203 須安治彦
No.204 林　彰文
No.205 橋爪研吾
No.206 和田清幸
No.207 荻野恭将
No.208 西村勝太郎
No.209 福沢　晶
No.210 川北賢三
No.211 影山裕幸
No.212 西川哲弘
No.213 西嶋靖智
No.214 井本文一
No.215 国重彰宏
No.216 小谷和宏
No.217 梅澤吉利
No.218 野口健郎
No.219 池上大助
No.220 大塚輝人
No.221 森川　大
No.222 山下晃慶
No.223 伊東　勝
No.224 田中　清
No.225 鈴木しんたろう
No.226 坂上真一
No.227 片岡祐介
No.228 川本由哲
No.229 鈴木信之
No.230 林田清彦
No.231 広田一幸
No.232 宮本功一
No.233 澤　勝典
No.234 酒向　英彦
No.235 有田　均
No.236 丸岡和宏
No.237 中野　陽
No.238 岡崎　勝
No.239 安部忠司
No.240 黒川　亮
No.241 島田尚徳
No.242 昌子和郎
No.243 川口隆行
No.244 宮本雅之
No.245 長浜徹也
No.246 長谷川浩一
No.247 高木雅典
No.248 佐藤忠文
No.249 川口尚一
No.250 田口大八
No.251 臼井　章
No.252 黒須義之
No.253 酒川丈史
No.254 若井和哉
No.255 神谷信吾
No.256 工藤弘之
No.257 神田祐志
No.258 東出幸真
No.259 伊豆蔵敬史
No.260 浅野順一
No.261 金子吉宏
No.262 古平　剛
No.263 伊原正浩
No.264 三浦浩知
No.265 佐藤公一
No.266 大久保徹
No.267 西島光利
No.268 大井富美雄
No.269 下田　満
No.270 木村重彦
No.271 西村雅之
No.272 中村幸靖
No.273 山下浩二
No.274 山口　仁
No.275 山口祐輔
No.276 野口英司
No.277 田坂善郎
No.278 林　英崇
No.279 平松利弘
No.280 上村雄一
No.281 川上　崇
No.282 真岩孝成
No.283 角井　恒
No.284 山本健治
No.285 上園　彰
No.286 内　裕治
No.287 矢野孝文
No.288 倉橋秀幸
No.289 藤中隆司
No.290 戸田秀実
No.291 小林　勉
No.292 福田陽介
No.293 天野俊一
No.294 笹谷尚弘
No.295 森木一高
No.296 稲吉健二
No.297 荒木　優
No.298 玉岡英人
No.299 近藤浩之
No.300 山上雄嗣
No.301 森山健二
No.302 本田　大
No.303 津村欣功
No.304 赤座真康
No.305 牛島宏之
No.306 後藤清記
No.307 奥田宗一郎
No.308 牛島幹友
No.309 津全真人
No.310 中野仲一
No.311 吉田明雄
No.312 高橋和男
No.313 田畑伸幸
No.314 渋谷晋二

〈敬称略〉

今月の情報部員

- 相馬　聡　〈北海道〉
- 角井　恒　〈埼玉県〉
- 荒　博之　〈茨城県〉
- 奥出雄三　〈京都府〉
- 春日恵介　〈北海道〉
- 葛見由美子　〈東京都〉
- 石津賢一朗　〈埼玉県〉
- 近藤聖一　〈福岡県〉
- 安藤直輝　〈福島県〉
- 村野章和　〈東京都〉
- 岡崎　勝　〈広島県〉
- 金井　毅　〈埼玉県〉
- 野崎智博　〈神奈川県〉
- 白神啄己　〈岡山県〉
- 後神祥宏　〈岡山県〉
- 佐藤　伸　〈山形県〉

悪いけど、ハガキは自分で買ってね。

しめきり日は、'88年７月７日。この日までにハガキが届かない場合は、新部員に登録されませんのであしからず。

なお、５月号、６月号、７月号で、新しく情報部員なられた方は、自動的に、新部員に登録されますので、ご安心ください。

新部員に贈られる賞品については、ただいま検討中。

次号で発表する予定です。

よりよい『コンプティーク・ネットワーク』をめざして、がんばりますのでどうぞよろしくね。

ときにはマジメに私的電子遊戯論

Gamer's Mind

ゲーマーズマインド



Illustration : Hiroshi Watanabe

REVIEW　文：古屋美登里

自戒を込めて振り返れ

実際『上海』ほどひとりで遊べて飽きのこないゲームはない。かくいう私も『上海』フリークのひとりで、一時は朝ご飯を食べては『上海』、午後のひとときに『上海』と１日５時間はやっていた。

　コンピュータがごく普通の家庭にもじりじりと入り込んでくるようになった。ビデオもＣＤもレーザーディスクも買っちゃったし、ペルシャ絨毯もローレックスの時計も手に入れたし、グァムにもハワイにも行っちゃったし、そろそろコンピュータを買ったってなんの悪いこともない、というわけだ。

　買っちゃえば使い道なんて自然とわかってくるもんだし、それに文明の利器として、あるいは高級なおもちゃとして、都市生活者にはなんとなく必要なアイテムのようにも思える。そんな気軽な発想で、コンピュータの恐ろしさを知らないあまたの無垢な魂が、魑魅魍魎の跋扈（ばっこ）する世界の扉を何の気なしに開けてしまう。

「ねえねえ、うちの亭主がコンピュータを買いたがっているんだけど、どう思う？」とある日友人が電話をかけてきた。

「もしもあなたのご亭主に愛人がいたとして、その愛人と一緒に暮らせる？」と私は溜息をつきながらいった。無防備なのは人妻である。

「どういうことよ？」

「だから、愛人よ。コンピュータを買うのは、その愛人を家に入れるようなものなの」

「そうなの？」疑わしそうに彼女は言った。

「でも、コンピュータを使えば、いろいろな面で役に立つんじゃない？」

　この「役に立つ」という言葉ほど当てにならないものはない。

「愛人て役に立つ？」と私。「あなたのご亭主が会社から帰ってきて、一目散にその愛人のところに行って、あなたが何を話しかけてもうわの空で、愛人の顔色だけをうかがって一喜一憂しているのって、あなた耐えられる？　大丈夫だというのなら、買ってもいいんじゃない？」

「大袈裟ねえ。たかがコンピュータに」

　甘い。甘い、甘い。人妻は限りなく甘い。そんなことだから「奥さん、この家には不吉な霊がありますね。成仏していないご先祖がおられますよ」なんて言葉にだまされるのである。「彼女は単なる仕事上の付き合いだよ」なんてたわいない夫のいい訳にだまされるのである。

「コンピュータを買えば、家計簿の計算も簡単にできるし、何よりも、これからはコンピュータなしの生活なんて考えられないんだから」そういわれて、いったい何人の妻達が「後の祭り」を味わっていることか。

　コンピュータは愛人である。初めは恥しげに何匹もの猫をかぶっているが、しばらくするとお里が知れて、いろいろなものを要求し始める。



　例えばＰＣ－９８ＶＸなんて、十人並みの容貌の愛人でさえも「ＲＡＭディスクがあれば、あたしもっと素敵になれるの。ハードディスクを用意してもらえたら刺激的なんだけど。マウスがあれば、もっとサービスしてあげられるわ。一人ぼっちで寂しいわ、モデムがほしいのよ」などと身のほど知らずにもいい出すのだ。

　そして、亭主たちはご丁寧にもその一つ一つのおねだりをかなえるために、妻の目を盗んで周到な計画を練る。

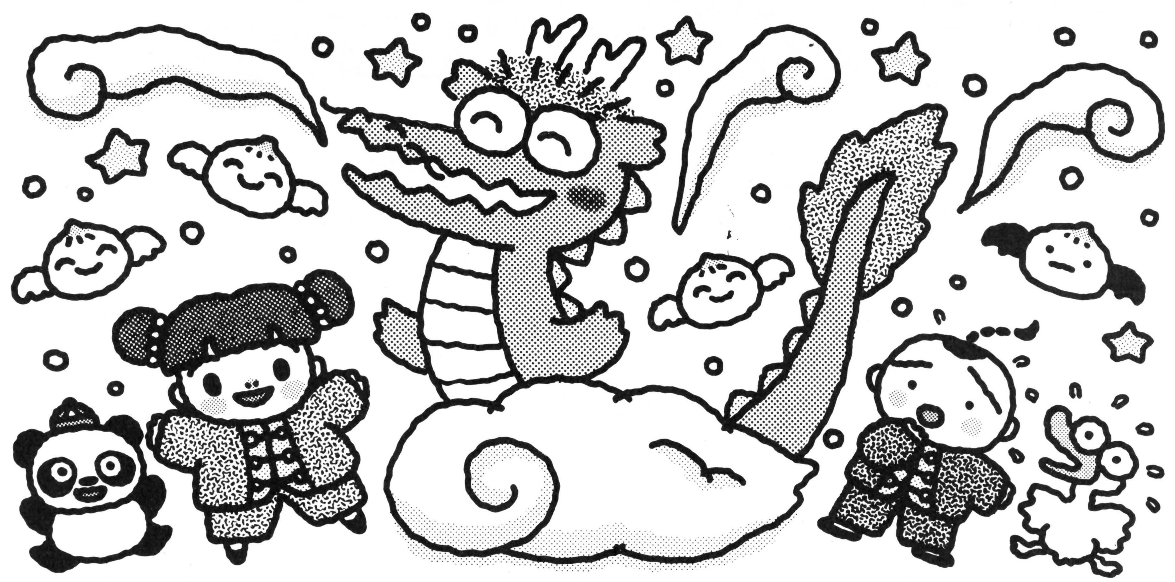
　しかし、私がいくら警告しても、人妻たちは愛人を家に招き入れてしまうのだ。

　そして私は、「ねえねえ、聞いてよ、あの人、３時間しか寝ないのよ。家に帰ってきてもお風呂に入る間を惜しんでコンピュータに向かっているの」という愚痴を聞くはめになる。

　さらに、最近では夫ばかりでなく、30に手がとどかんばかりの独身女性もコンピュータに夢中になっている例が私の所に報告されている。

　この場合、夫族より数段始末に負えない。なんせ、30近ければある程度お金もあり、自由のなんたるかも理解している。しかもマッキントッシュなどというプライドの高い機械を飼っている女性となると、一種開き直った趣がある。

「ほら、男の人って話題が少ないでしょう。話していても、すぐ飽きちゃうのよね。マックが家で待っていると思うと、ホント、早く帰って一緒に遊ばなくちゃと思うわけ。この前、友達にマックを貸したら、寂しくって寂しくって。わたし、マックのない人生なん



て考えられない」

この発言を聞いて、恐ろしいと思うのは私ばかりではないだろう。彼女は次のようにもいっている。「わたし、一生独りでもいいなって感じている今日この頃なの」

マックはこの場合ていのいいヒモである。実際、彼女の家に行って私がマックを2、30分いじくっている間、彼女は妙に据わった目で私を睨んでいた。

まあいい。コンピュータばかりが悪いわけではない。コンピュータを責めてみたところで、いったん家に入れてしまったからにはどうすることもできないのである。夫と別れてくれるわけではないのだ。

こうなった以上、人妻もその愛人を攻略する術を身につけなくてはならない。どうせ亭主は朝から晩まで留守なのだ。その間に思う存分愛人を手なづけて、いたぶって、気の済むまでいじくってしまえばいい。

あるいは、こういうこともあり得る。コンピュータには際だった性差がない。とすれば、妻にとっての愛人（つまり、つばめですね）にしてしまっても、いっこうに構わないわけだ。今時の妻たちは、家事にがんじがらめにされることは少ない。つばめの１羽や２羽いたって、誰にも迷惑をかけなければいいんじゃなかろうか。

で、コンピュータを手なづけるためには、調教にふさわしいソフトが必要不可欠になる。そこで登場してくるのが『上海』である。

ある独身女性は、「わたしは多くは望まないわ。学歴の高い男も、年収800万の男も、都心にマンションを持って独りで暮らしている男もいらない。『上海』さえあれば、そんな男たちはお子様ランチに付いている旗ほどの価値もないわよ。夜、独りで、『上海』を思う存分やれるなら、わたし、一生独りでかまわないの」と断言している。

実際『上海』ほど独りで遊べて飽きのこないゲームはない。かくいう私も『上海』フリークの一人で、一時は朝ご飯を食べては『上海』、午後のひとときに『上海』、風呂上がりに『上海』、寝る前に『上海』と、１日５時間はやっていた。今だって、２時間に減りはしたものの、『上海』は私の生活になくてはならないものになっている。いつだったか、いやというほど『上海』につき合ってみたいと思い立ち、２日間マウスを握りっぱなしにしていた時があった。

だから、私も友人の発言を笑ってすませられるものではない。そしてコンピュータの恐ろしさも身にしみてわかっている。

しかし、なんだか、コンピュータは要求の多い愛人なんかではなくて、人間を骨抜きにする悪魔ではないだろうか、と思ったりもする。

冒頭に述べた人妻はコンピュータをとうとう家に入れてしまい、私は『上海』のソフトを勧めた。それ以後彼女からの連絡は途絶えている。きっと、家事育児をそっちのけで『上海』に没頭し、睡眠不足で目を濁らせながら、夫が何を言おうが子供がわめこうが、いっこうにコンピュータのつばめから離れることができずに、ハアハア息をはずませてマウスを握りしめているに違いない。そして、ご亭主は、女房が男を作って家を出るよりはまし、と観念し、掃除・洗濯・炊事が上手になっているのではないだろうか。

（ふるや・みどり／エッセイスト）

『上海』／システムソフト
ＰＣ98シリーズ／6500円

REVIEW 文：石井AQ!

いきものが好きである

『ハウ・メニ・ロボット』がごきげんなのだ。
この感覚は、なぜか少年の日のミドリガメや伝書鳩を思い出させた。
もしかしてこいつはデジタルエイジのペットの姿なのかもしれない。

いきものが好きである。血液型O型だからかしらん。小学生のころ飼ってたペットの話、なんてのはけっこう懐かしい話題で、そういう話ができる酒席は嫌いではない。

ネコのミーは長生きしたけど、バカなネコだった。バカな奴はたいてい長生きだ。利口なネコは死期を悟って飼い主の前から去る、という。ミーはうちの者全員にだらしない死に姿をみせて悲しがらせた。そういえば、一昔前には、某ハンバーガーショップのハンバーガーは猫肉だ、というデマが全国を席捲したことがあった（んだぜ、ベイビー)。猫肉で採算がとれるわけねーだろ、なんてちょっと考えればわかりそうなもんだが、当時わしら青少年はまるで信じきって、この秘密をひそひそ話してたのだ。

ベニスズメとかインコとか文鳥とかの大ざっぱな小鳥たちは驚くべき量の糞をするし、すぐに死ぬ（1日餌を忘れると死んでしまうのだ)。しかし、生きてるうちはピィピィ鳴いて、家庭の朝はさわやかだった。

庭の小さなひょうたん池にはイシガメがいて、金魚スクイですくってきた金魚を放すと追っかけまわしていた。台風がくると池はあふれて、イシガメはどこかへ消える。しかし、カメというのはしぶとくて、数年後にひょっこり姿をみせたりするのだ。変な奴だ。



いずれにせよ、昔の東京は、庭があってひょうたん池があるくらいでは驚かない、という程度には豊かであったのだ。

そして、時は流れ、住処(すみか)に庭も池もなくなったけど、部屋の中にはビデオ2台にパソコン3台、レーザーディスクに衛星放送とオモチャは豊かになった。

さて、そこで、パソコンだ。こいつは夢の万能マシンなんかではなかったけど、いろいろと愉快な疑似体験をさせてくれる。戦争ごっこやら出世ごっこやらなかなか面白いけどさ、そうだそうだ、ペットの飼育ごっこなんてのもできたっていいじゃないか。と、ある日そう思った。イシガメのいる生活は潤いがある。なんとかしろ、シミュレートしてみろ、おい、パソコン。わたしは、いわゆる都会の片隅の一室で、じたばたする。

マックはさすがにいろいろな生き物をつれてきた。

例えば『ラクター』。もうご存じだろうが、とんでもないベラしゃべり野郎だ。マックの前に止まり木でもおいとけばちょうどいい九官鳥になるかとも思ったが、なんともうるさく生意気な奴であった。まだしも通信ネット上を徘徊していた「人工無脳」たちのほうが鳥の脳味噌のはかなさを知っている。

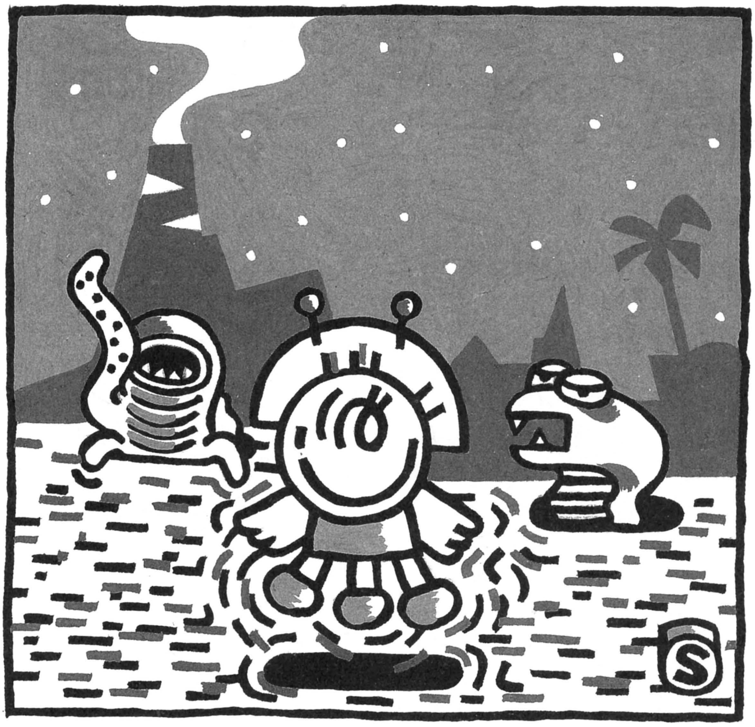
とてもセンセーショナルに感じられたのが『パピー・ラブ』の出現であった。このマックのソフトは、そのものズバリ、犬の調教のシミュレーションゲームなのだ。家の前を犬がウロチョロしている画面を見たとき、わたしの脳天はしびれた。こんなゲームを待ってたのだ。

ところが残念ながら『パピー・ラブ』は、遊んでみると、私には、さほど熱中できないものに終わった。

そういえば、小学生の頃も、どういうわけか、犬は苦手だったことを思い出す。どうもあの吠え声に弱い。また、こういうこともある。友だちのサカイくんのうちの犬は肩を揉んでやるととても喜んだ。サカイくんによるとたいがいの犬は肩凝りだというのだ。それは犬が飼い主の方を向いて愛敬を振りまくあの仕草は、犬という動物の姿勢として大変不自然だかららしい。どうにも殊勝なことであるが、動物なら、もうちょっとパーッといこうよパーッと、と思わぬでもない。

『パピー・ラブ』では、アメとムチをもってビシビシ犬に芸を仕込み、ドッグショーに出す優秀犬に仕上げる。それは、忍耐を重ねて犬に「主従の関係」を飲み込ませていく道程である。うーむ、白人さんの考えることにはついてけねえやあ、とひとりごちて、わたしは静かにマウスを置いた（ほんとは飽きっぽいだけ)。

さて、ようやく本題にたどりついた。『ハウ・メニ・ロボット』。このゲームがごきげんなのだ。主人公は自己学習型のロボットである。このロボット（うちのはロボちゃんと呼んでいる……芸のない名前でごめん）を動かしてやる（移動、物の持ち運び）と、ロボットはその行動パターンを地形などの状況と照合しながら記憶する。そして操作の大部分が不能な暗い領域ではその記憶



にしたがってロボットが自分で行動するのだ。ロボットは光エネルギーを充電して動く(『ゆり2号』みたいな奴だ)ので、暗い領域に長くはいられない。ランプとバッテリーを隣接して置くと点灯し、明るくなる。ゲームの目的は、こうして二人三脚で最深部にはいっていき、そこに仕掛けられた時限爆弾を処理装置に放り込むことにある。

なかなかハードボイルドなパズル型シミレーションゲームのはずなのだが、このロボちゃんがなんともかわいい。愛敬があるのだ。ロボちゃんを動かしてると、どうしても「連れて歩いてる」という感じになる。お散歩なのだ。そしてロボットのくせして、歩き回ってる間、学習してるんですね。けなげですね。手を放してやると、ウン、ナンダナンダ？、といって一人で歩き出す。ナンダコレ、ナンダコレ？　と必死で考える。左ニ壁デ右ニ障害物ダカラマッスグススム、なんてね。こらこら、そっちじゃないってば。自分で判断しきれなくなると「？」を浮かべてこちらの方に表情を向けてまばたきをする。ふむふむ、いい子だ、教えてあげましょう。左手デ拾ッタランプヲバッテリーノ隣ニオク、うん点灯したよ。やったね、ロボちゃん、お利ロっ。拍手拍手。

なんとも生き物っぽい、小動物っぽい肌触り。この感覚は、なぜか少年の日のミドリガメや伝書鳩を思い出させた。そうか、もしかしてこいつはデジタルエイジのペットの姿なのかもしれない。わざわざ走査線の向こうにペットの感触を求めるなら、それがロボットのかっこをして理路整然とした奴として実現するのもありそうな話じゃないか。

生物学にはインプリンティング（刷り込み）という現象がある。水鳥の雛なんかが生まれて初めて見た動くものを自分の親だと信じてしまうことをさす。アヒルの子が、人が揺り動かすホウキを自分の親と思って、ついて歩いたりする。『ハウ・メニ・ロボット』のロボちゃんを見てると、ふと、このインプリンティングを思い出す。さしずめ、プレーヤーを親だと刷り込まれたアヒルの子ならぬロボットといったところだろう。

町工場の単能工作ロボットにさえ、「百恵ちゃん(ふ、古いか)」なんて名前をつけてかわいがってきた機械の擬人化が大好きな日本人は、こんな不思議なソフトを生み出した。ロボットががんばってるのを「けなげだなあ」と見るのは、なんともジャパネスクである。犬も動植物も物質。物質に魂はありまへんの欧米人には「シンジラレナイ」感性だろうが。

……もっとも、『ハウ・メニ・ロボット』の作者も、こんなに、はなはだ情緒的に遊ばれてしまうとは思っていなかったかもしれないけどね。

さて、愛玩ソフトでもうひとつ浮かぶのがある。『リトル・コンピュータ・ピープル・プロジェクト』だ。主人公のおじさんは、ペットといっては失礼だが、実に興味深い人だった。ところが、移植された日本版ではアニメキャラのような女の子になってしまった。最近の傾向だろうか。機械にすら魂を感じようとする日本人が、どうして人間というものに対してはアニメ化したがるのかは謎だなあ……。

(いしい・えいきゅう／音楽家)

『ハウ・メニ・ロボット』／アートディンク
ＰＣ98シリーズ／9500円

REVIEW　文：芳名　正

僕の甲状腺ホルモンは

鼻の頭に脂汗を流してイロもののソフトを物色することになったのだが、最初に見たのはアグミックスの『私立探偵マックス～潜入‼謎の女子校～』だ。

☆まばゆくイロめいているな

何でもまだろくに毛も生え揃わない読者がいると聞いた。中には丸坊主までいるかもしれないとのことだが、それはそれで一向に構わない。中国までわざわざ１０１を手に入れに出かけることもないし、誰でも何年か経てば一人前になって、深夜の柔らかいシトネに身をよじらせ、吠えるようになるのだ。

かつて僕は『淫撃手』とまでいわれた短命の雑誌で何回かシモ筋の原稿を書いてきたが、その後、故あって休筆していた。別に筆を折ったわけではない。無論婦女暴行未遂事件で検挙され、３年の執行猶予をいただいて謹慎していたのでもない。まして、真昼間から酒を飲んだあげく友人と彼の会社の営業車に乗り、川岸で夕涼みする若い女性（当然ブスには手をつけない）を車中に引っ張り込んで、友人との合意のもとでいたずらしていたところ、その一部始終を目撃していた嫉妬深い通行人に通報され、これからというときに手錠をはめられるような、そんなヘマをやらかしたわけでもない。はたまた、とりあえず未決囚として放り込まれた留置場で南京虫に悩まされ、なぜかそのオカタイ嬢にいたく嫌われたために主犯と目されて実刑判決、自分のアパートに帰ってからも度々訪れる無粋な公僕に、
──ここだけの話、おまえの気持ちもわからんじゃない。しかし、もう少し穏便に処理する方法もあるだろう？大学まで行ってんだから。
と妙に真剣にさとされたのでもない。

ともあれ、僕の約３年のブランクの間に原律子がデビューし、黒木香が漆黒のワキ毛に形而上的な意味を見いだし、ＪＯＴが高らかに時代をうたい、世相は相変わらずまばゆくイロめいている。

そんな折に、『淫撃手』の頃は毎月チャックを下ろしてその拙稿を楽しみにして止まなかったという、本誌編集部のＴ君がジッパーに手をかけながら僕の前に現れた。もちろんＴ君にしゃべらせるわけにはいかない。
──ワカッタ、ワカッタ。男芳名正、もう一度君のバルトリン氏腺を刺激するべく努めてみよう。

その時、僕の甲状腺ホルモンは熱くたぎっていた。

☆スキモノのにおい

我にかえって振り返ると、久しぶりのせいかずいぶん力みが感じられ、興奮ぎみでしかも下品だ。下品は生来のものだから仕方がないとして、興奮ぎみで力んでいるのは題材が題材だから仕方がない。要するにしごく正常であるということだ。続けよう。

さて、以上のようなイキサツで３年ぶりに男のふるさとに帰り、鼻の頭に脂汗を流してイロもののソフトを物色することになったわけだが、最初に見たのはアグミックスの『私立探偵マックス～潜入!!　謎の女子校～』だ。いかにも場末を感じさせる安っぽいタイトルネームが後頭部を刺激し、否応なくムムムッと期待感を高まらせる。画面が現れると、果して見事期待は裏切られない。
──出たあ！

という感じで、ナントカ太陽系の女学園で理事長と校長が殺されたとかいう図が大映しになる。主人公マックスは、御婦人とナサルとＥＳＰとやらの力が増すらしい。

うーむ、このドＺ級の安直きわまりないストーリー設定はまぎれもなくその筋のもの。ピッカピカのピンク色に染まり抜いた世界を予兆する証し以外の何物でもない。

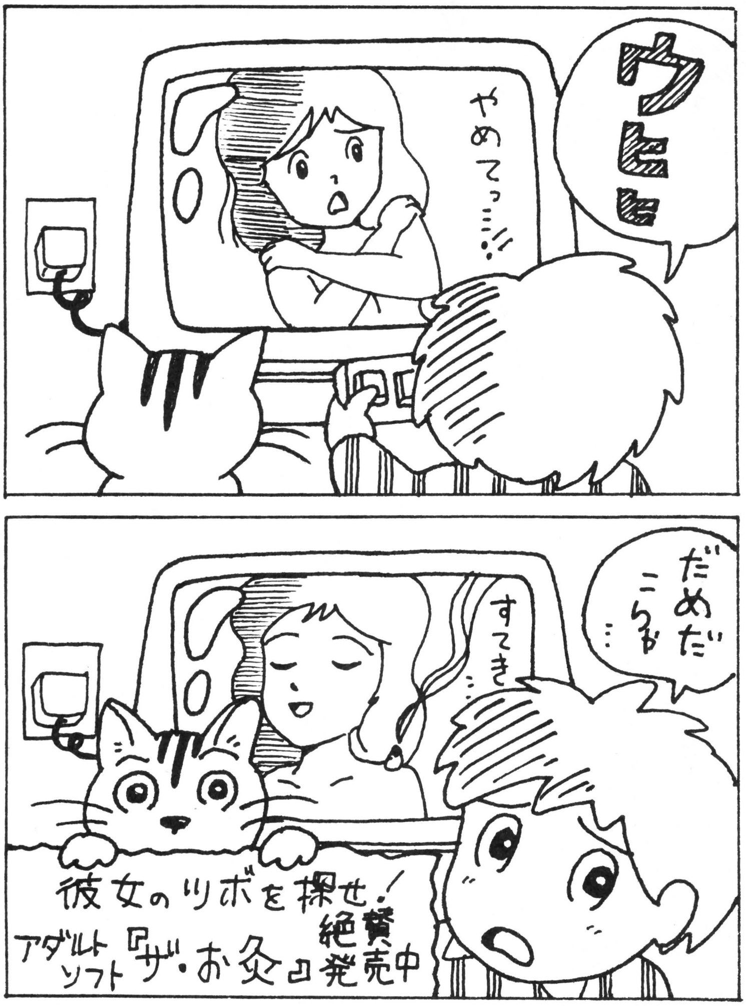
余談になるが、今度アニメではないホンモノの円谷プロ仕立てのポルノを作ってみるというのは、いかがなものだろう？　これはかなりポルノの真髄に肉薄するアイデアと確信しているのだが……。イマドキのやけに明るい色情狂にはピンとこないのかもしれない。

それはさておき、マニュアルにはプレストーリーとして、はやりのアンタだか、オマエだかの趣味とおぼしき漫画の小品が載せられている。ここには長官の依頼から女学園のあるコロニーにたどり着くまでの経緯がもちろんハダカつきで描かれている。この中の主人公のいいぐさがまたフルッてる。たとえば、こうだ。
──（長官から依頼を聞いて）やってやろーぢゃないの！
──（機内で宇宙酔いの薬を探すスチュワーデスに向かって）オレにとって最高の薬は君サ！

これだけのセリフはなかなか言えるものではない。私見では、桃色男優として最も素質に恵まれている柴田恭平か、シモ筋でなければ容易に使いこなせないのだ。

というわけで、『私立探偵マックス』

Illustration : Mr. Gōman



にはその道に明るい相当のスキモノが手掛けたフシが感じられ、大いに期待がかけられた。ただちょっと気になるのが、例のスチュワーデスが「どきん」「どきっ」「どきどきどき」「あんっ」などとやたらモジモジ、コロコロしていることだ。きれいに澄み渡ったスケベ色の空に異変を感じさせる気配が漂うのだ。これは確か3年前にも下半身に訴えっていた何かのような気がするのだが……。

☆ヒザの甘さに賭けた情熱

マックスは女学園の片隅にある森から行動を開始する。そこでいきなり『誰かがいる』のメッセージ。この場面、なぜかあの『ターミネーター』を連想させ、こちらはすっかり鼻の下の伸びきったシュワルツネッガー気分になる。

――FUCK！

そうそう、この味、この味、腹筋に力を入れる代わりにキーを押すんだったけな……。しかし、正直な話長いことこの種の楽しみに触れなかったためか、キーを押す毎に不覚にもお腹に力が入り、ゲームから離れるとすっかり腹筋が痛くなってしまった。いましばらく続けていたら、たぶん僕の腹筋は6つに割れてくるんではないかと思ったほどだ。

そんなわけで、いきなりだったせいか「ばかっ！　だいっきらいっ」という、いわゆる〈初対面の男にこれだけ人なつっこい返事をするのは絶対にイケるぞ！〉の反応が返ってきた。そこで成就に欠かせないもうひとつの♡キーＴＡＬＫをちょっとはじめにかませてみると、

――おお！

そうですか。

はなっからそれの図が御開帳となる。期待にたがわぬサービスににわかに色めき立ち、鼻の下はますます下がり、「アグミックス、やってくれるじゃない」の感慨も湧いてくる。

一事が万事この調子で、『マックス』ではひと言、ふた言交わせば即ＯＫとその腰紐はきわめてユルイ。その上アレの図コレの図よりどりみどりだ。ぞろぞろ女の子の名前が出てきて、時折この名前には泣かされた。いい思い出がなかったと3次元の像が脳裏をかすめるものの、奥へ進めば絵が大判になり、いつしか〔ｆ・２〕キーはじっとり汗ばみ、熱気を放っている。

プロセスを楽しむスケベ、ロザリオ派からはイロがないとヒンシュクを買いそうだが、これもまた立派な姿勢とひとまずいっておこう。何しろ構想2年、制作1年というのだから、このヒザの甘さには並々ならぬ情熱が傾けられていると考えて差し支えない。

そこで、焦らされて手の持っていき場に窮する者たちの最大の関心事、その割れやすいヒザの先についてだが……。

うーん、それはまたの機会の楽しみにしよう。これが味わいというものだ。次回もまた（？）ポケットに手を入れて待っていてくれ。

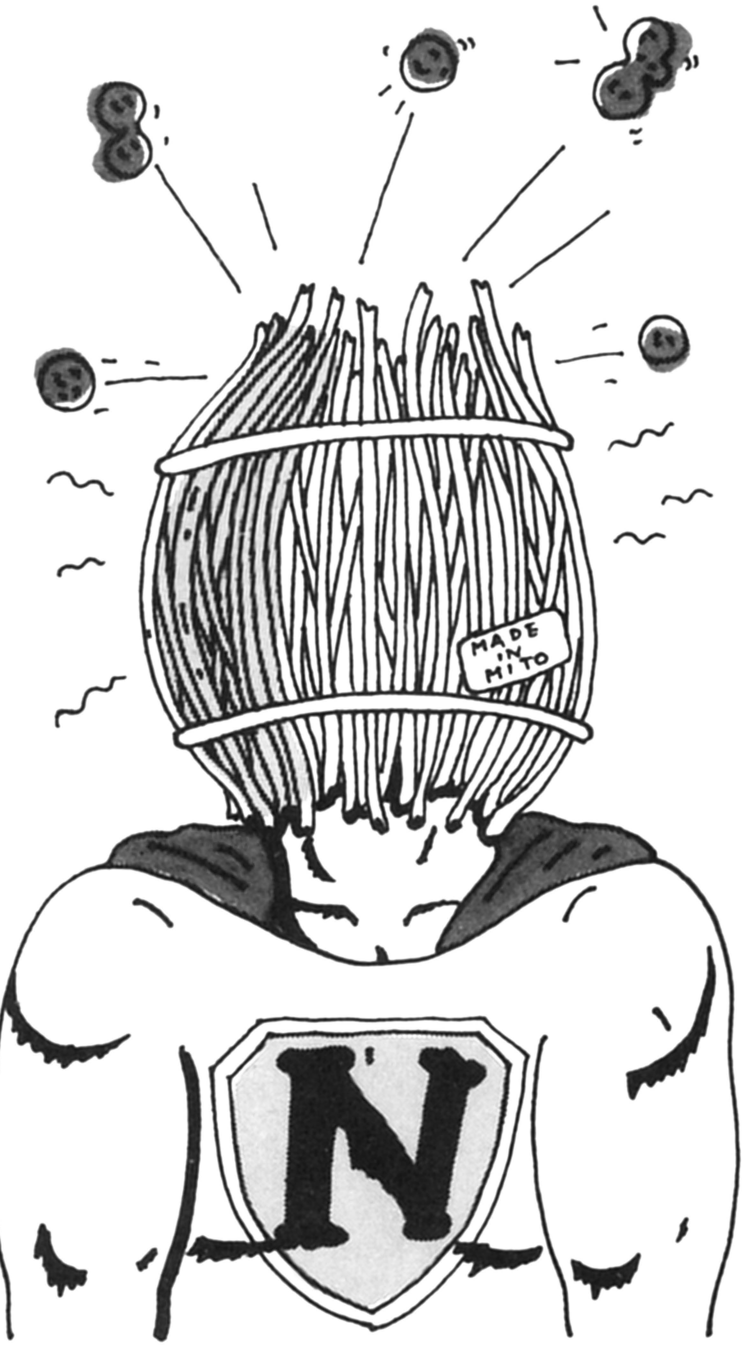
（よしな・ただし／作家）

『私立探偵マックス～潜入!!　謎の女子校～』
アグミックス
ＰＣ88シリーズ／6800円

ESSAY 文：菊川涼音 （きくかわすずね・オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.1 改造人間の作り方



「なんだこりゃあー？」と読者のあきれる顔が目に浮かぶようだが、私が妄想自然科学担当の菊川涼音である。妄想自然科学とはその名のとおり、妄想をとおして自然を探求する学問である。なに、さっぱり訳がわからない？　ではこのコーナーを読みなさい。

妄想が科学にとっていかに大切であるかを示す実例はいろいろとあるが、なかでも有名なのがゴダード少年の妄想である。彼はジュール・ベルヌの「地球から月へ」というＳＦを読んで考えた。「大砲の弾に乗って月へ行くというこの小説のアイデアは、発射時の激しい重力加速度の点からいっても難しい。でも、地面に向けて大砲をぶっ放したら、その反動で月に行けるんじゃないかしら？」ゴダード少年のこの妄想がアポロ11号を月へ送る出発点となったのである。どうだ。偉大だろう。

さて、いささか前置きが長くなったが本題に入ろう。現在日本は戦争をしている。

「ええーっ」とおどろく人もいるかもしれないがこれは事実だ。敵はアメリカ。戦場は世界経済である。まだ実弾やミサイルが飛び交っているわけではないが、この戦争がいつかは本物の戦争になるかもしれない。『大戦略II』でおなじみのＦ—14やＭ—１が日本に侵攻してくる可能性が全くないとは、だれにもいいきれないのだ。１９３０年代の日本だったらとっくにアメリカと一戦交えている。しかし、現在の自衛隊の実力ではとうていアメリカ軍に勝つことができない。これまた賢明なる大戦略ゲーマーの諸君ならば、もう既にご存じであろう。そこで秘密兵器の登場である。改造人間である。改造人間こそ日米の軍事バランスをひっくり返す秘策中の秘策なのだ。

日本の先端技術を駆使して世界最強の改造人間を作り上げ、国土防衛の切札とするのだ。改造人間とはまた、死神博士からシッコモーロー博士を経てマッド博士にいたるまで、あらゆるマッドサイエンティストの悲願でもある。男なら誰でも一度は改造人間を作りたいと思うものである。それが青春だ。

改造人間を造る際に、実験体の意志は全く無視されるが、これはしかたがない。青春とは他人のことなど考えずに暴走するものなのだ。

では、どんな改造人間は造ればいいのだろうか。改造人間には大きく分けて有機系と無機系の二種類がある。生物工学系と機械工学系と呼んでもいい。

前者の代表が仮面ライダーから強殖装甲ガイバー、内臓レディーにいたる日本伝統のヒーローたちであり、後者の代表が６００万ドルの男からロボコップにいたるアメリカのサイボーグ（サイバネティック・オーガニズム）たちである。日本にも人造人間キカイダーという無機系改造人間がいるが、この分野に関してはＯＳＩがスティーブ・オースティン大佐を改造して以来、アメリカにリードされっぱなしというのは事実だ。どうも日本のマッドサイエンティストたちは死神博士以来、有機系改造人間の開発にばかり気を取られ、無機系の改造人間には興味を示さなかったらしい。したがってサイボーグのノウハウが日本にはない。アメリカと戦うには伝統の有機系改造人間を造るしか道はないのである。

さて、ではどんな改造人間がいいのだろうか。兵器として改造人間を造る場合考えなければならないのは、安く大量に生産できて高性能。コストパフォーマンス抜群の改造人間である。この手の改造人間としては、ショッカーの「Ｙｅｅ、Ｙｅｅ」と叫ぶ戦闘員がもっとも有名であるが、あんなに弱くては話にならない。

そこで私は日本の伝統的な地場産業と、最先端のバイオテクノロジー技術のハイブリッドによって改造人間を造ることを提唱したい。余談になるが、日本のバイオテクノロジー技術が世界的にトップレベルにあるのは、味噌や醤油といった発酵食品のおかげなのである。田舎では手前味噌や手前醤油を造るが、ときどき失敗して醤油味の味噌や味噌味の醤油ができることがある。味噌も醤油も大豆を発酵させてつくるが、この発酵作用を司るのが酵母菌である。日本人は発酵食品の製造のために酵母菌を研究してきた。だが、酵母菌は改造人間に適さない。味噌や醤油の酵母型改造人間を造っても、アメリカに勝てるとは思えない。敵もすかさずヨーグルトやチーズの乳酸発酵型改造人間で対抗してくるであろう。そこで私が目をつけたのが、納豆である。ちなみに私は茨城の生まれであるので大好物である。これほど安くて栄養のある食品を他に私は知らない。

納豆をつくり出す納豆菌と言うのは、分類学的にみると枯草菌であり、その名の通り自然界においては枯草に付着している菌である。もう少し詳しくいうと、学名が『Bacillus Subtillis』。胞子を形成する好気性の桿菌であり、大きさは0.7～3μm。グラム陽性である。うーむ、やっと科学っぽくなってきたぞ。枯草菌は大腸菌についでバイオテクノロジーの実験に使われる細菌であり、したがって細菌の遺伝子地図もよくわかっている。枯草菌の一種である納豆菌を改造人間に使用するのも簡単なのである。

では、納豆菌を使用した人体改造計画について述べよう。まず、遺伝子操作、形質転換、細胞融合などの技術を用いて特殊な納豆菌をつくり出す。この納豆菌の特徴は以下の通りである。

①熱に強い。

②納豆を媒介として人間にとり憑く。

③強烈なアンモニアガスを発生する。

以上である。熱に強いというのは納豆菌元来の性質である。納豆をつくる際に納豆菌のついた藁をなべで煮て消毒するが、このとき他の細菌は死滅しても納豆菌は死なない。なぜ熱に強くないといけないかというと、改造人間が風呂に入ったときに納豆菌が死んでしまうと困るからだ。納豆男といえども毎日風呂に入って垢を流さなければ、汗くさくて不潔であるし、女の子にももてない。この変異納豆菌で造った納豆を人間が食べると、人間の納豆菌は人体のタンパク質を分解して再構成し、大豆のタンパク質と同じものをつくり出す。そして、しだいに肉体は変異納豆菌によって改造され、納豆人間の誕生となる。納豆男の体を食べたものもまた納豆男となる。かかった経費が納豆１パックなので、『パックマン』あるいは『６３円の男』と呼ばれることはいうまでもない。

納豆男は、大豆を取り込んでどんどん巨大化するが、延髄が納豆菌に分解されると死んでしまう。その寿命は２～３週間であるが、生存している間はほぼ無敵である。大豆分解の副産物であるあのねとねとをバリアーとして張り巡らし、ミサイルや砲弾をからめとる。武器はアンモニアの強烈なガスである。このアンモニアガスをまき散らし酸素呼吸系の生物、すなわち我々人間を攻撃する。ただし、人間だった頃の本能が残っていて、２４時間のうち８時間は活動を停止する。眠るのは納豆菌のついた稲藁だが、これが農薬で汚染されていることが多く、睡眠をとるたびに納豆男が農薬で弱ってしまうのが困りものだ。

この納豆男をアメリカに送り込み、アンモニアガスで北米大陸を壊滅させる。アメリカは世界の大豆生産量のうち六割を占めているので、納豆男はエネルギーの補給に困ることはない。完璧な計画である。

ただ一つ心配なのは、日本食ブームにのった進歩的な（食い意地の張った）アメリカ人によって、納豆男が食いつくされてしまうことだ。なにしろ彼らの食欲は日本人の比ではなく、食って食って食いまくって、しまいには自分の足で立てなくなるほど太っても平然としているのだ。そうすると納豆男と化した肥満アメリカ人が日本に逆侵攻してくることになる。だが、心配めさるな。その時はアメリカ産の納豆男が東京に上陸する前に、大島沖で納豆より強力な『くさやの干物男』がこれを迎え撃つ手はずになっている。

先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ

ACT.1 トリップへ出発

ミステリアスな世界へ

何人もの女を殺した殺人狂ブルーノが、ある夜、襲った女に逆襲され、出血多量で死んでしまう。彼の死体は墓場に埋葬される。それにもかかわらず、ブルーノがふたたび夜の町に出没し、女を殺しはじめる。

(D.ケーンツの“PHANTOMS”より)

死者の復活の話だな、と思うかもしれないが、それが違うんだ。そのような不思議な現象が、SFでも魔法の世界でもない、現実の世界で起こってしまうのだから、この小説を読む者はただ唖然。当然、ストーリーの終わりに近づけば、そのトリックは明らかにされるけれど、そこへ到達するまで、読者は不思議な空間を漂わされてしまう。

私はそのような不思議感覚に包まれた時間を過ごす、不思議トリップが大好きだ。不思議な時間を漂ったあとは、自分で不思議を解明してもいいし、作者の意のままに不思議の裏側を覗かせてもらうのもいい。しかしできるなら、トリックを知ったときに、さらに感動を深めるものが望ましい。

私たちを不思議トリップに運んでくれるものは、小説に限らない。映画の世界、遊園地のカラクリ仕掛、そして実際に起こった事件や、自分自身の体験の中にもあるはずだ。もちろん、不思議トリップを目的とした「マジック」というエンタティメントも存在する。

マジック発明家としても著名な、推理作家泡坂妻夫氏は、マジックの不思議さとミステリーの不思議さを織りなすことに成功した。氏のミステリーにも出てくるように、マジックを愛好する人々には、独得の世界がある。マジックの大会があれば、ヨーロッパやアメリカへ毎年でも出かけてゆくという、一群の人々がいる。そこまで人々をのめり込ます不思議な魅力とはなにか。

ときにはマジックの世界でタブーとされている秘密の公開も辞さず、トリックを悪用する犯罪者の手口もどんどん暴露し、またあるときには、人間の心理の不思議さに哲学的にせまってしまうという、不思議エッセイ。今回からよろしく。

ヒッチコックの不思議

その昔、ヒッチコックの『世にも不思議な物語』というTV映画の一編に、手紙を使った予言の話があった。

ある日突然、知らない人から手紙がやってくる。それにはつぎのような文章が書いてある。

「私は予言者。私の予言を信じれば、あなたは巨万の富を得られるであろう。試しに○○と××のボクシングの試合では、○○の方に賭けなさい」

その試合の結果は、確かに手紙の予言の通りになるのだ。そのあとも続いて手紙がやってきて、ことごとく予言が的中する。とうとう予言者のいうことを信じてしまい、最後に大金を予言者に預けることになり、そしてそれを巻き上げられるという、サギの話。

予言のトリックはこうだ。ボクシングの試合のように、2人のうち1人が勝者となるようなものを対象としたとしよう。初め128人の人にAが勝つという予言の手紙を送り、128人にBが勝つという予言の手紙を送る。その予言が当たらなかった128人は捨てて、予言が当たった方の128人を64人と64人に分け、2回目の予言の答えを分けて送る。これを繰り返してゆけば、連続して8回予言が当たる人が1人出てくることになるというわけ。

小説の人体交換魔術

箱の中に美女を閉じ込めて、マジシャンは箱の上に乗る。布を足元から持ち上げてゆき、体が隠れた瞬間、布を落とす。なんと、箱の上には美女が立っているではないか。そして箱を開けると、中からマジシャンが出てくる。

キミも一度はこのマジックを見たことがあるだろう。まるでそのような不思議な人体交換の魔術を、小説という文章で実現してしまった作家がいる。ハードボイルド作家のブレット・ハリディだ。早川書房の世界ミステリー全集第18巻の『死刑前夜』がその作品。

この小説を読んでいると、Aの人物が一人称で語っていると思って読み続けていると、最後のたったひとつのセリフによって、いままでの語りすべてが、Bの人物によるものであることになってしまう。まるで瞬間的な人体交換魔術を見せられたような、強烈なショックを受ける。まさに小説のマジックだ。

いやぁ本当にトリックというのは面白いし、意表をつくどんでん返しにハマッタときは、思わずエクスタシーを感じてしまうけれど、どんでん返しといえば、『ドラクエIII』はすごかった。

ドラクエ不思議

キミはドラクエIIIをプレーしたかな。そしてあの壮大なエンディングを見ただろうか。美しかった。ドラマチックだった。そして心地よい終り方だった。自分が主人公であり、自分が悩み、闘い、そして成し遂げたあとの報酬であるからこそ、エンディングはRPGの最重要部分なのだ。もちろんドラクエIIIは全体どの部分でも、トリックの面白さ、レベルアップとともに広がってゆく世界、クライマックスへ向かってゆくストーリー展開、そして美しいグラフィックと音楽、すべてが最高だった。しかし2メガの中にまともなタイトル画面が入らなくなったほど、エンディ

ングを重要視したことに、私は開発スタッフの情熱を感じとった。

ドラクエIIIを終了して数日たつと、また例のRPG禁断症状が出た。そして淀橋カメラへ出かけ、セガマスターシステム＋ファンタシースター、PCエンジン＋ネクロマンサーをまとめて買ってしまった。両ゲームをプレーしてみて、私はドラクエとの落差に愕然とした。一方でドラクエという素晴らしいRPGが存在しうるのに、どうして他のRPGは面白くないのか。なぜドラクエという手本がありながら、そこからRPGの本質を学ばないのか。これはひとつのミステリーだ。その不思議さがしばらく私を包みこんだ。

不思議な現象の裏側には、必ずトリックなり原因がある。そのひとつひとつを解きほぐしてゆくことも、私にとっては謎解きのようなもの。セガとハドソンには悪いけれど、率直な意見もRPGへの情熱の表れと、お許しを。

ファンタシースターで〝おかしいんじゃない″と思うのは、ある程度レベルが上がり、いままで行けなかった所まで行くと、突然ずっと前にカモにしていたような弱いモンスターが出現すること。RPGの闘いのシーンというのは、わざと私達に苦労をさせておいて、その努力に報いてくれるからこそ、戦いに熱が入るんだ。レベルにそぐわない弱いモンスターが出てきても、迫力はないわ、経験値は上がらないわ、ただめんどうなだけ。

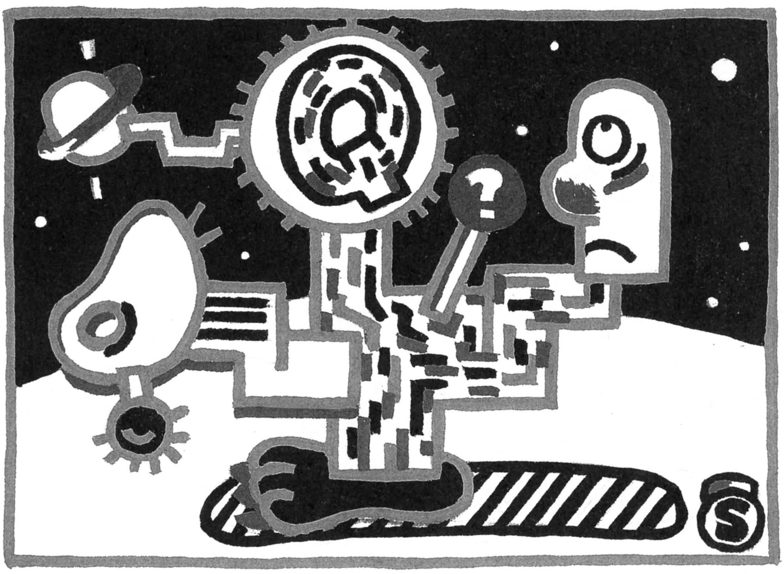
ネクロマンサーのように4歩か5歩進んだだけでモンスターが現れるというのも困りもんだ。モンスター出現の頻度、戦いにかかる時間と他の行動にかかる時間とのバランス、戦いによるレベルアップの速度など、RPGの基本条件を満たしていないものは、気持ちよくプレーすることができない。

ネクロマンサーでは、あちこちの町にある鍵付き扉を開ける鍵がなかなか見つからない。ようやくそれが見つかって、そこまでは面白かった。ある物を与えて喜ばすためには、それ以前にそれがないために苦労させておく必要があると思う。ところが、そのあとあちこちで苦労して「ビルトのせいはい」とか「エトナの書」などを手に入れたのだが、その時点ではそれらが何に使われるのかはわからない。なんだかわからない物をもらっても、ありがたみなんかないんだぜ。ファンタシースターのかなり前半でロケットが手に入ってしまうのも、ノーグッド。ドラクエIIIで空飛ぶ鳥ラーミアが与えられるのは、それがあればどこへでも行けるし、楽に移動することもできるだろうと、欲しくてたまらないという気持ちにさせたあとのことだ。

そしてドラクエと他のRPGの決定的な違い。それはプレーしていて現在の目標が明示されているかどうかという点。ドラクエをプレーしていて達成感があるのは、その場その場の目的が与えられているからだと思う。

ほかにももっと要因はあるけれど、上記の3つのポイントだけでも、ドラクエと他のRPGの違いの秘密が示されていると思う。でも本当に種明かしをしてもいいのなら、いってしまおう。良い物とそうでない物との違いは、買ってくれた人に喜んでもらおうという発想から作られた物であるか、金儲けしようという発想から作られたかの違いにある、なんていったら、これはコンプティークが発行部数を伸ばしている秘密でもあるのだ。喜んでもらえる記事を作ろうと、日夜がんばっている編集部の皆さん、あんた方はエライ。

話が不思議の本題から離れたかもしれないが、どうしてもRPGに対する意見をいっておきたかった。



今月のトリック

キミは10円、50円、100円の3枚のコインをテーブルに置き、後ろを向く。相手に好きなコインを1枚選んで、手にしっかり握ってもらう。

「あなたの選んだコインの金額を3で割り、余りを切り落とした答に4を掛けてください。その答に1から9までの好きな数を足して、その答をまた3で割ってください。さて、コインを3枚とも私の手のひらにのせてください」

とこのように進め、キミは3枚のコインを後ろ手に受け取ったあと相手の方を向く。「ここでキミの選んだコインを当てるんだけど、さっきの計算の答を聞いて当てるのはふつうのマジシャん。ボクは聞かなくても当てられるんだ」

といってキミは、相手の選んだコインを当ててしまう。タネはかんたん。相手の握っていたコインは体温で温まるから、3枚を背後で手のひらに押しつけてみれば、どれだかわかるんだ。

それでは来月号まで、私は消失のマジックで消えるとしよう。

Illustration: Yasunari Morimoto

私もゲームで考えた

ACT.1 私のお気に入りはファミコン版のドラゴンバスターだったりするのだ

T&Eソフト　内藤時浩

輝かしき第１回目の原稿依頼をこの私めにご指名していただきまして、誠にありがとうございます。私めが第１回ということは、それ以後の雰囲気を決めてしまうという、ほとんどとんでもないことなのです。そしてそれは同時に、「も～、どうにでもしてちょ～だい。好きにしていいのよ」といっているよ～なものでもあるのだ。コンプ編集部様、覚悟はできてますよね？

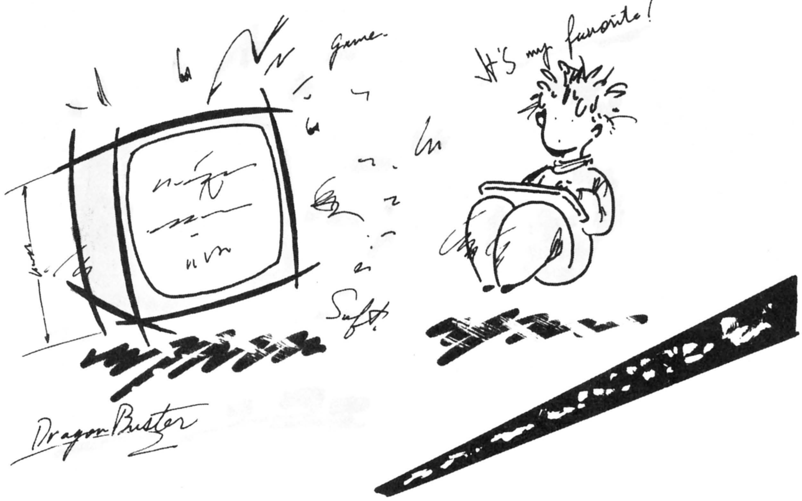
さて、私のジャーマネ・吉川によりますと、「おらのハマッたソフトとゆ～お題目でおちゃらけ・あっぱっぱーの内容で、うりうり書かんかーい!! おらおら～ァ、締切りは近いんだぞォ」とのこと。ムホホ、ますます私の得意なお題目じゃ、あ～りませんか。うれしいな～、ねっ、ディーヴぅ。そ～いえば最近ディヴはどうしてしまったのだろうか。もう私のことなど忘れて、他の男の人と仲よくしてるんじゃなかろ～か。おっと、そろそろ本題に入らないと編集部の目が怖い……っかな。

私は自宅にＰＣ―9801ＶＭ２、ＭＳＸ２、ファミコン、セガｍｋIIIを持っている。私の場合、趣味がこうじて仕事になったようなものだから、当然のようにゲームソフトを(個人的に)毎月買い集めていて、今やほとんどコレクションの域にまで達っしている。そんな訳だから、その所有ゲームソフトの数は膨大(？)なもので、さらには仕事上次から次へと新しいゲームソフトに目を通す（はっきりいって単に遊んでいるだけかもね）ものだから、なかなか１つのゲームソフトに固執したものがない。とはいえ、やはりお気に入りのソフトはある訳でして……。う～む、自社製品でないのが残念なのだが、私のもっともお気に入りは、ファミコン版の『ドラゴンバスター』（namcot）だったりするのだ。

「えっ、あんな古いゲームソフトを……」、なんて思う人がいるかもしれないけど、私にとってこのドラバスはいわば貴重な「一生もん」ソフトなのだ。このソフト、ほんっとーにスルメイカでしてね。軽い気持ちで遊び始めることができ、それでいてかなり奥が深いのだ。１～３面程度をクリアして、「なんだ、ドラバスはこの程度か」と勘違いされている向きもいるかもしれないが、それでは真のゲーマーとは言えないのである。そんなことではスーパーソード３本重ねの威力など知るよしもないし、ましてやアイテムＺの快感などとうてい理解できないはずである。逆にここに書いてあることすべてが理解できている読者がいるとすれば、あなたはそ～と～なドラバスフリークスと思わなければいけない。ひょっとしてカセットに、あのＢＧＭを録音しているとか。

それにしても、あのスーパーソードのコソ泥だけは絶対に許せん!!　大抵は盗まれた直後にブチ殺し、取られたスーパーソードを取り返して、「ふっ、お前の力はこんなものか」などと勝利のおたけびをあげるのだが、それでも時々は盗まれかけてしまう。そんな時は画面の隅まで追い回し、行き止まりになって逃げきれなくなったところを、「プチ」と一撃のもとに昇天させてやるのである。窮鼠猫を噛むのように、スーパーソードを頭のてっぺんに持ったまま、反撃してくる時もあるが、そんな時は「か～わいい」などと思ってしまったりする。もちろんそ～ゆ～場合は「あたっ!!」と全力を尽くして他界していただくのである。獅子は兎を倒すにも全力を尽くす。う～ん、教養がほとばしるぜ(イオナズン)。

そういえば、このドラバスが発売された時は非常にセンセーショナルだった。「本当にこんな大きなキャラが動くのか？」と話題騒然。そして発売されたソフトを見て驚愕。「うおーっ、動くぞ。ほえ～っ、巨体が飛んだあ!!」などと大騒ぎしたものである。それが今では当然になってしまった。ソフト・ハード両面の技術レベルの進歩に、ただただ驚くばかりである。さてと、原稿も仕上ったことだし、家に帰ってひさしぶりにドラバスしよっかな。

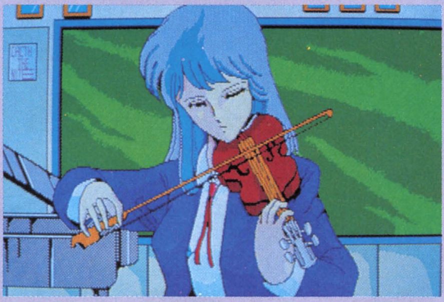


元祖

たいへんよくできましたH

福袋

FUKUBUKUROナノダ



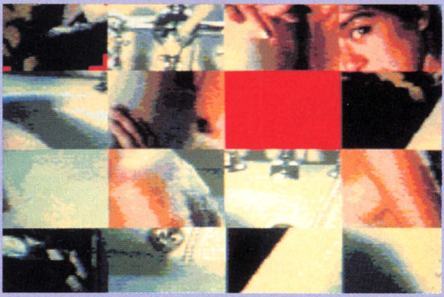
Hソフト編

こんどは梢が脱ぐんだぞっ!!

天使たちの午後Ⅱ―番外編―

ビデオ・クイーンが登場だい!

小林ひとみパズルインロンドン



Hコミック編

読者広場・いこい、大増枠特集よっ

大日本ウヒョヒョ読書新聞

パソコンソフト編

ブラウン博士を捜せ!!㊕情報大公開!!

ガイフレーム

トップシークレットテレフォンサービス付

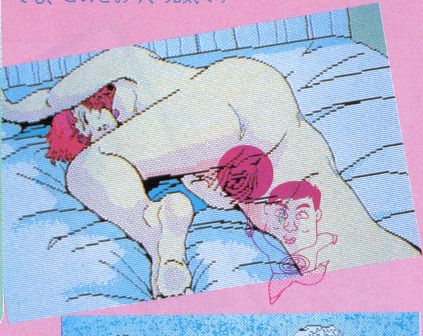
ここをハサミで切ってね▶

おまたせ〜っ♡

ファン待望の番外編の登場だーい！

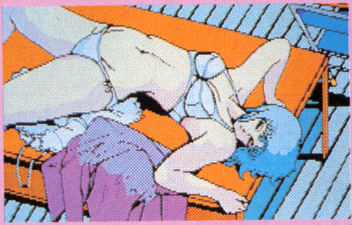
天使たちの午後II ——番外編——

いやいや、どーもどーも、JASTさんやってくれますねー。つーことで、「祝『天午後II・番外』完成オメデト速報」の巻っ!!

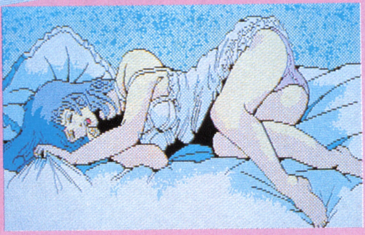


▼IIの主人公・美奈子は今回は脇役。でも、このとおり、元気です…

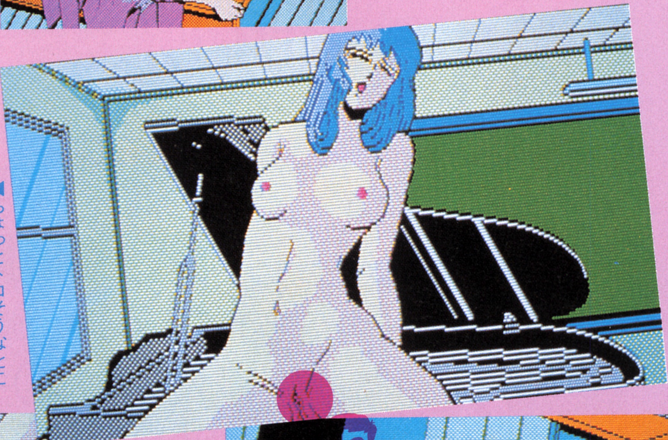
大日本Hソフト大賞に輝いた『天使たちの午後II』。でも、それは番外編のための伏線にすぎなかった!?——とゆーわけで、IIでヒロインを演じた美奈子ちゃんにかわって、今度は梢先輩がニャンニャンしてくれるノダ。キャピキャピ・ギャルの美奈子も良かったけど、令嬢タイプの梢も最高！　あ〜、こんなお嬢様が…。と、思わずH心をソソられます。コマンド選択に変わったので、想像力を駆使するコトが少なくなった分だけ単純になったといえるかも…



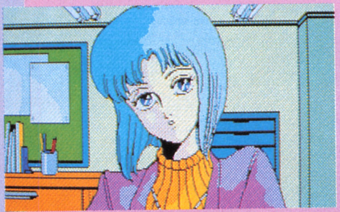
▼番外編に新登場の後藤恵美。学校の受付嬢で、瞳先生の同窓生なノダ



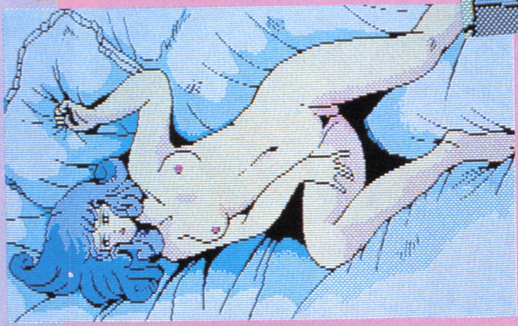
▲梢の色っぽい寝姿。シーツをギューッとつかんじゃって、オシリがオッキイのね♡

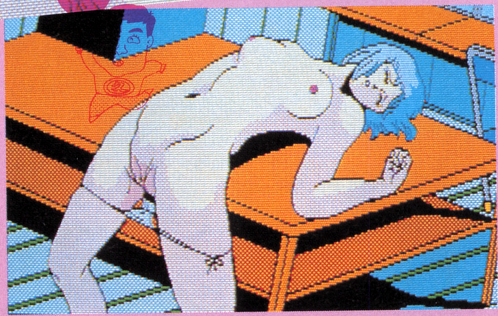


◀あ〜、音楽の練習もしないで、でも、何やってんでしょうね、いったい



◀ちょっとトロそうなところが魅力的な受付嬢の恵美



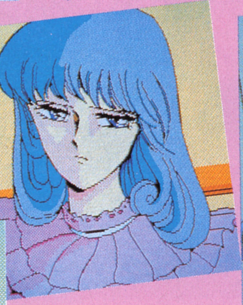


▶あ〜、イヤ、見ないで〜♡ったってねぇ。そーいわれてもサァー

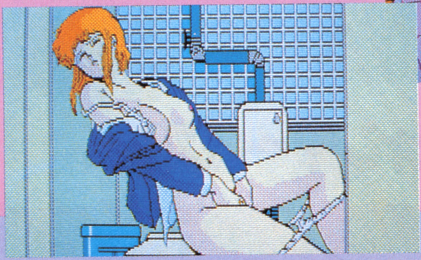
◀美奈子と違って、オ○ニーもお嬢は過激にノビノビと、ってか？



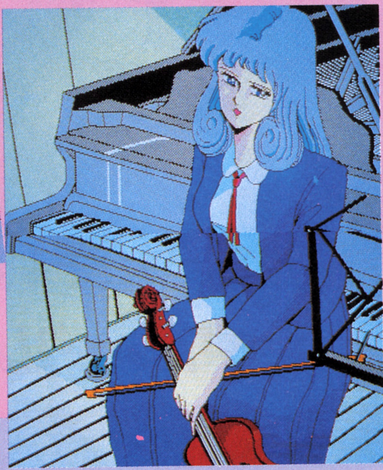
◀番外編には梢のクラスメートも過激に初登場！



▲音楽会用のドレスを着るとまた感じが違って…



◀ファン投票No.1の杏子、も〜、ガマンできない…



◀これが番外編のタイトル・バック

パズルでひとみちゃんにアタック!!

小林ひとみのパズル・イン・ロンドン

あたし、小林ひとみ♡　パズルを解くと、ゴホウビに、ちょっとHなひとみの㊙写真を見せてあげるワ♡



▼ナント25分割。はっきりいって、難しい。ほとんどパニックになるぜ

ジグソーパズルを完成すると、今をときめくビデオ・クイーン♡ 小林ひとみちゃんの未公開カラー写真がバッチリ拝めちゃう。3種類のゲームが、全部で8面入っていて、1ゲームできるたびに、ひとみちゃんがどんどん脱いでいく。ウ〜、でもムツカシイ。Hするのも楽じゃない!!



◀これは、16分割問題。バラバラにされたひとみちゃんのパーツを合わせるノダ



◀これはロンドンで撮った写真の最初の一枚。うー、早く次のパズルを完成させて、淫らなひとみの姿が見たい!!



JOT 上級編

全日本オナペット TOP40選考委員会・会長

吊端撃彦(つるはしげきひこ)のオナニー放談

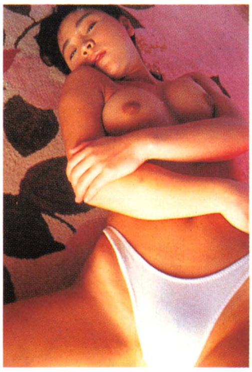


初心者はまずP.239を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

いよいようららかな春の日々がやってくる。街行くギャルのミニスカ姿も軽やかで、心なしかみんなビデオ女優のようにいきなり脱ぎ始めてしまいそうな気がする。岡田美穂、山崎かおり、藤田容子……みな目もとや口もとがどことなく春っぽく、いちように明るい。そこらへんに歩いてるギャルとどこも違わないのだ。ああ、春とはまことに良い季節よのう。握る右手に力が入る、とな。

がしかし、今年の冬はスケートの八木沼純子にずいぶんお世話になったものだ。いーかげん浅野ゆう子のカレンダーにもアダルトビデオにも飽き加減だった寒い冬のある日、ふとテレビをつけてみれば端正な顔立ちにムチムチ太ももの妖精がいるではないか。それも身体のセンがくっきりのレオタード姿、しかも大股開きの大サービス。「一発こいてくださいね♡」と言わんばかりに足を上げ、無防備な股間をさらす美少女……うーむ、すばらしい。もともと吊端はオールヌードより下着、下着より水着をつけた女体に心と身体が奪われるタイプなのだ。八木沼純子で133発こくのもいたしかたあるまい。と自分で納得し、今日もまた昨日と同じ人生を歩む吊端である。



▲岡田美穂「セーラー服の美少女」(クリスタル)う、初々しい



▶藤田容子「まじわり」(アリスジャパン)

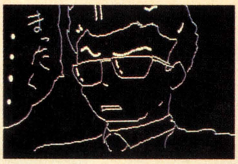


◀山崎かおり「青い林檎」(ロコビジョン)

●天使たちの午後II―番外編―／JAST／☎03-706-9766／PC88SRシリーズ・98・X1・MSX2／D／7800円
●小林ひとみパズルインロンドン／インフォマーシャル／☎03-353-1071／MSX2／3.5D／6800円

読者広場 いこい

ウヒョヒョのヒョー。今月は、なんとディスクで作品を送ってきたやつがいる。左の写真群がそうであるが、森山塔のマネして描いた絵が、まあ、下手は下手なのだが、動くのである。ニョキニョキッとピストン運動してしまうあたりが、新しいではないか。なんでもヘキ地に住んでいるPNボアの周辺には、「全く森山塔の本がなく、ウヒョ新で評判になっている森山塔を自分の想像で描いてみました」だと。想像で描いてこんなん作れるかっての。全く。まあ、変なヤツはこのコーナーにつきものだからして、大歓迎である。望みどおりとはいかないが、少々、大山の秘蔵本を分けてやろう。






▶これが郵便番号032—02（何県かわからんよ）八戸郡のPN・ボアの作品。なんと88のフロッピーで送ってきやがった。さっそく88SRで動かしてみると……なんとこんな絵が、しかも動きやがるのだ。



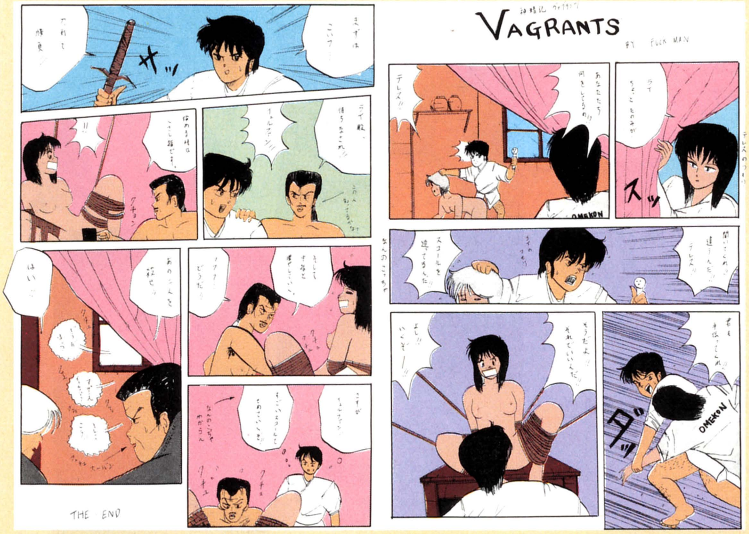
まったく何を考えてんだか……もろ森山塔のおはなしなんですけどね。⊕でもそーとうおもしろいわ、コレ。ひょっとしてエロ同人誌の未来は、こーなるんでは!?と考えさせられるアイデアではありました

もひとつは下のマンガ。おそれ多くも「ヴァグランツ」のパロディであるよ。麻宮さん、どーしよ、こんなのきちゃったよ〜〜。

しかし、なんか味があってよろしい。なにが「スコールを造ってるんだ!!」だよ、バーカ。以前、本誌の付録で、山松ゆうきち版「バカランツ」ってのやったんだけどね。あれにまさるともおとらない出来ではあるよ。まあ、ますます修業にはげむように、おたのみ申しあげる次第である。FUCK・MANにも、HCを進呈しよう。

マンガはその他にも秀作が多かったのだが、誌面の都合上、厳選して選ばせてもらった。海山塔、ボワマン、創映新社、マンダム太郎、えびす7MS、などなど、もう少しである。次回作を期待して待っておるぞ。ここで一句。「福袋見ても立つのは髪だけよ鬼太郎」!!!なんだ、これは。一応、俳句のお便りは初めてだったので掲載してみたが……しかし文字に書くとさすがに、お前は何なんだ？ちなみに岡山市のPN・BURIKINの作品。HCが送られるかどーかは知らん。

ところで、「福袋班」あてに、「○○先生の単行本の出版社名、書名を教えてください」というお便りがくる。以前は、大山がいちいち出していたが、数が増えたので、もうやめた。大変なんだぞ、バカヤロ。以後いっさいやんないので、そのつもりで。んじゃ、次号を期待する！



▲大阪府のFUCK・MANの作品。ホーバンがよい

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

ウヒョヒョのヒョ、とこの頃、メキメキお便りも増え、そのレベルも上がっておるので、うれしい大山である。というわけで、今月は1ページ拡大版の「いこい」であった。

先月で言ったとおり、今月のチャートは、1月度のものなので念のため。もちろん「まんがの森」（新宿店☎03・341・5375）の集計を元に、大山が勝手にぬきとって構成したものである。まあ、ひとつの目安として購入時の参考にしていただきたい。特に地方の読者から非常に重宝していると、お便りをいただいておる。

さて、チャートをみると1位は、先月にひきつづき注目の新人、唯登詩樹。以下、先月とそれほど変動はないが、なんと当福袋班も大いに関与している「ちょっとエッチな福袋2」が7位に入ってる。

さすがである。

その「福袋2」でもインタビューされているもりやねこの新刊2冊が、3、4位を占めた。さすがである。近親相姦的魅力たっぷり。

最近スタジオの中で…斉藤

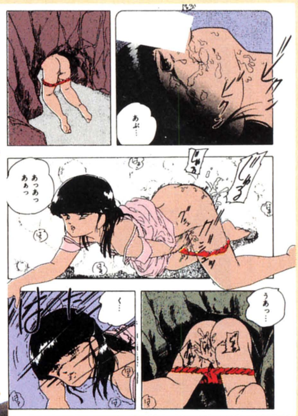


H・COMIC 試みのベスト10

	書名　著者名　発行所
1	マーメイドジャンクション 唯登詩樹　白夜書房
2	みんな元気かい！ 阿乱霊　久保書店
3	ぱじゃまパーティ もりやねこ　白夜書房
4	シュガータイム もりやねこ　大洋図書
5	ラブカウンセリング かおる　東京三世社
6	冒険してもいい頃4 みやすのんき　小学館
7	ちょっとエッチな福袋2 富士見書房
8	はずみ感度100 真倉まいな　松文館
9	ハートビート 水原マサキ　白夜書房
10	IN THE BEAT 上総志摩　東京三世社



▲もりやねこ「シュガータイム」大洋図書　750円　初期作品(?)「シュミーズとブレザーでばっこんバッコン♡」も収録　全9編

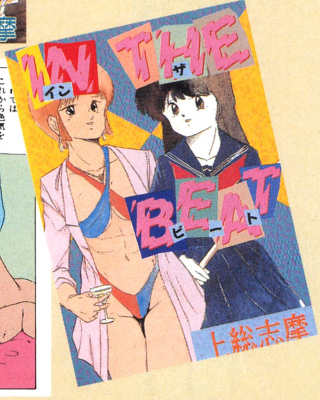




▶上総志摩「セレア姫のあぶない冒険」　松文館　800円　表題作は総ページ118ページの長編。それともう1つ、「スリーピング・レッスン」が入っている。

さてお次は、10位に入っている上総志摩「イン・ザ・ビート」。実は11位が同じく彼の「セレア姫のあぶない冒険」が入っている。〝セリナ姫〟に似ているが、話もRPG的。といっても、Hシーンはたっぷり入っている。さすがである。彼のキャラを見ると、ついデビュー時の杉浦幸を思い出してしまう、いけないわたし。ファンであった。月刊「明星」に載ったあのジョギング姿を、大山は忘れない。





▶上総志摩「イン・ザ・ビート」東京三世社　700円「MILKY DOLL」他、全11編。ロリコンの王道をいく、というと語弊がありすぎる……か。

ついに完結!! ガイア大陸興亡史

ガイフレーム

NCS・7800円

誰が何を語るのか!? 一挙大グラスノチだっ!!（情報公開）

SLGなんだけど、情報収集というRPG的要素が決定的に重要な「ガイフレーム」。どこで誰が何を教えてくれるのか、㊞が入手した情報を一挙大公開するぜっ!!

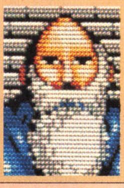
ディアスシティ

老婆



老婆「待っていたぞ。光の王よ」ジーク「!!…」老婆「…クリスタルが教えてくれる。私には分かるのだ。ガイアの力を秘めたこの石の言葉が…」(その老婆は手に持っているクリスタルを差し出した)「教えようクリスタルは奇怪な音を出したり、発光したりする。人々はそれを恐れ、怪奇な出来事として話に伝えている。さがす時は、その事を聞いたほうがいいだろう」ジーク「あなたは誰ですか？　なぜ、ガイアを知ってるんですか？」老婆「さらばだ！」(その人は突如として消えてしまった)〜ガイアレベル上昇〜

ロバート・スタンリー



ロバート・スタンリー博士「クリスタル……？　それはヘンリー・ロード博士に聞いてくれ。私は何も知らん」

ヘンリー・ロード



ヘンリー・ロード博士「昔の時代の話かね？」ジーク「そうです。古代エルスリード王国が滅亡した時代の地層からクリスタルが発見されていませんか？」ヘンリー・ロード「その時代は完全に消失してしまっている。遺跡物も多少あるが、記録自体が不完全でね。たとえクリスタルが発見されても、とくに不思議な事ではない。…私よりは、メアリー・シーン博士を訪ねるといい。彼女はその時代の細部にわたる問題を研究していた。もっとも、今じゃ誰も信用しないだろうし、本人も会ってくれるかどうか……。今はレアリースにいる」

レアリース

メアリー・シーン



メアリー・シーン博士「私が直接研究していたわけじゃないの。ただ、クリスタルに関して友人のウォーレン・ジョセフとは親友だったわ。でもかなり以前の話よ。それに研究は3人でやってたって……。ウォーレンとスタン・ブラッドレー博士、そして、誰だったか忘れたけれど…。ウォーレンに聞いてみて。彼は、この都市にいるそうよ」

ウォーレン・ジョセフ



ウォーレン・ジョセフ博士「クリスタルか……。だいぶ昔のことだ。しかし、あの研究は実に興味深かった。考えてもみたまえ、かつて実在した王国が突如として、跡形もなく消える。そんな事が、本当にあるだろうか？　私もスタン・ブラッドレーも、そしてジャック・ブラウン博士も、みんな同じ興味から出発したんだ。しかし、結論として、我々の想像を越えるものが出た。すべては、その結論が原因なのだ。我々の研究報告も握りつぶされた。ジャック・ブラウン博士は、その結論を押し通したがためにアカデミーを脱会、いや、除名された。すべては、その結論が引き起こしてしまったのだ」ジーク「それは……何ですか？」ウォーレン「我々の理解を越えた存在……。何というべきかね。それが、当時のガイア大陸を襲った。それがすべてを消失させた犯人だ。といってもあなたには、分かるわけもないだろうが…。すべては、ジャック・ブラウン博士が知っている。彼に聞いたほうがいい。今でも、その研究をしているはずだ。残念ながらどこにいるかわからん。スタン・ブラッドレー博士なら、知っているかもしれない。彼は、ノートンシャーにいるらしい」

ヨークト

ベルウッド卿の子孫



一般人と同じ会話のあと。『（ナレーション）別れ間際、室内の奥に金色の紋章を見届けた。それは、間違いなく見覚えのあるものだった。ベルウッド卿！　エルスリード軍のベルウッド家代々の家紋である』ランバート「あ、あなたはベルウッドの方ですか？」その人「そうです」ランバート「ぜひお願いしたい。実は……」彼は、状況をすべて説明した。（ランバートの顔出る）そして自分と共に戦うことを依頼した。その人「…やりましょう。お供します」

地名	人物		会話
ノートンシャー	スタン・ブラッドレー		スタン・ブラッドレー博士「その事なら知っている。たぶん、今度の戦争と何か関係があるんだろう。先日も、ヴェルダース軍の情報部らしき人に聞かれたよ。しかし、私では、何も教えられそうにない。ジャック・ブラウン博士に会うといい。彼の友人のジェニー・ラングとは、たまに会っているからね。ジェニーはエスレザナールにいる」
エスレザナール	アーキヨーシ卿の子孫		一般人と同じ会話のあと『(ナレーション)別れの言葉をかわした彼は、ふと相手の手を見た。小さいが、はっきりとわかる紋章。これは代々の慣習により伝わる一族のあかし。まぎれもないアーキヨーシ一族のものだ』ランバート「あなたが、アーキヨーシ家の人でしたか」その人「！　この紋章を知っているあなたは？」彼は、すべてを話した。(ランバートの顔出る)その人「私もお供します。一緒に戦いたいのです」
	ジェニー・ラング		ジェニー・ラング「ブラウン博士から、これを渡して欲しいって」(炎のクリスタルを渡す)「クローエンにいるデイブ・マークスンに会ってください。ブラウン博士のいる所がわかります。クローエンです」
クローエン	デイブ・マークスン		デイブ・マークスン「キャサリン・アルバートに聞いてくれ。彼女はこの町にいる」
	キャサリン・アルバート		キャサリン・アルバート「ブラウン博士から頼まれているわ。あなたが来たら、まずこれを渡してくれと」(炎のクリスタルを渡す)「ブラウン博士にすぐ会ってください。アイレースにいます」
アイレース	ロヴェック卿の子孫		一般人と同じ会話のあと『(ナレーション)その家に……みごとな剣がかざってあった。彼はそれを見た。その剣。彼はどこかで見た覚えがある』ランバート「失礼ですが、あの剣は……もしやロヴェック家の」その人「先祖代々、この家に伝わるものです」ランバート「では、あなたが…」その人「私が、その子孫です」彼は、この戦いがすべてを決定することを説明した。(ランバートの顔出る)その人「行きましょう」

トップシークレットテレフォン

03-221-9999

実現なるか？「ガイア大陸興亡史」

アンケートハガキの中にときたま、まぎれこむ「エルスリードを、シリーズ化してほしいよお！」という熱いファンからの声!!

確かに、「ガイフレーム」のマニュアルの中でエルスリードから数千年の時の経過を記してある。

そこは繁栄と滅亡をくり返す一大歴史パノラマだ！　その歴史の詳細を知りたいのなら、きみも一声送ってくれ。待ってるよ〜う。

さて、トップシークレットテレフォンには「ガイフレーム」のクライマックス(情報の部分ね)をどーんとお答えします。

「なんと！」と、驚くなかれ、これぞ「ガイフレーム」の背景に秘められた真実なのだ〜〜！

NCSの鈴木力さん



某ラジオ番組のマッドパソコン狂。(でも普段は気のいい奴)年齢のわりには若くみえるのが唯一のとりえ。シミュレーションゲームマニア。(最近プレイしてない。買うだけ)

第１回	4／8➡4／17
第２回	4／18➡4／27
第３回	4／28➡5／5
お休み	5／6

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

描きおろし 美少女図鑑 風間美由紀

1963年1月11日、東京生まれ。デビュー作は『WARMTH』（桜桃書房）。現在「イチゴみるく」（大洋書房）など3誌に連載中。単行本は「スターダストキッズ」（司書房）他。



はじめまして、風間美由紀です。

まだまだ寒い季節が続いています（3月3日現在、このイラストを描いています）が、皆さん、お元気でしょうか？　パソコンは室内でやるものだから、大丈夫かな!?

私は、バイク（FZR250）に乗りたくてしょうがないのですが、この寒さと仕事の遅さで、ろくに乗れません。

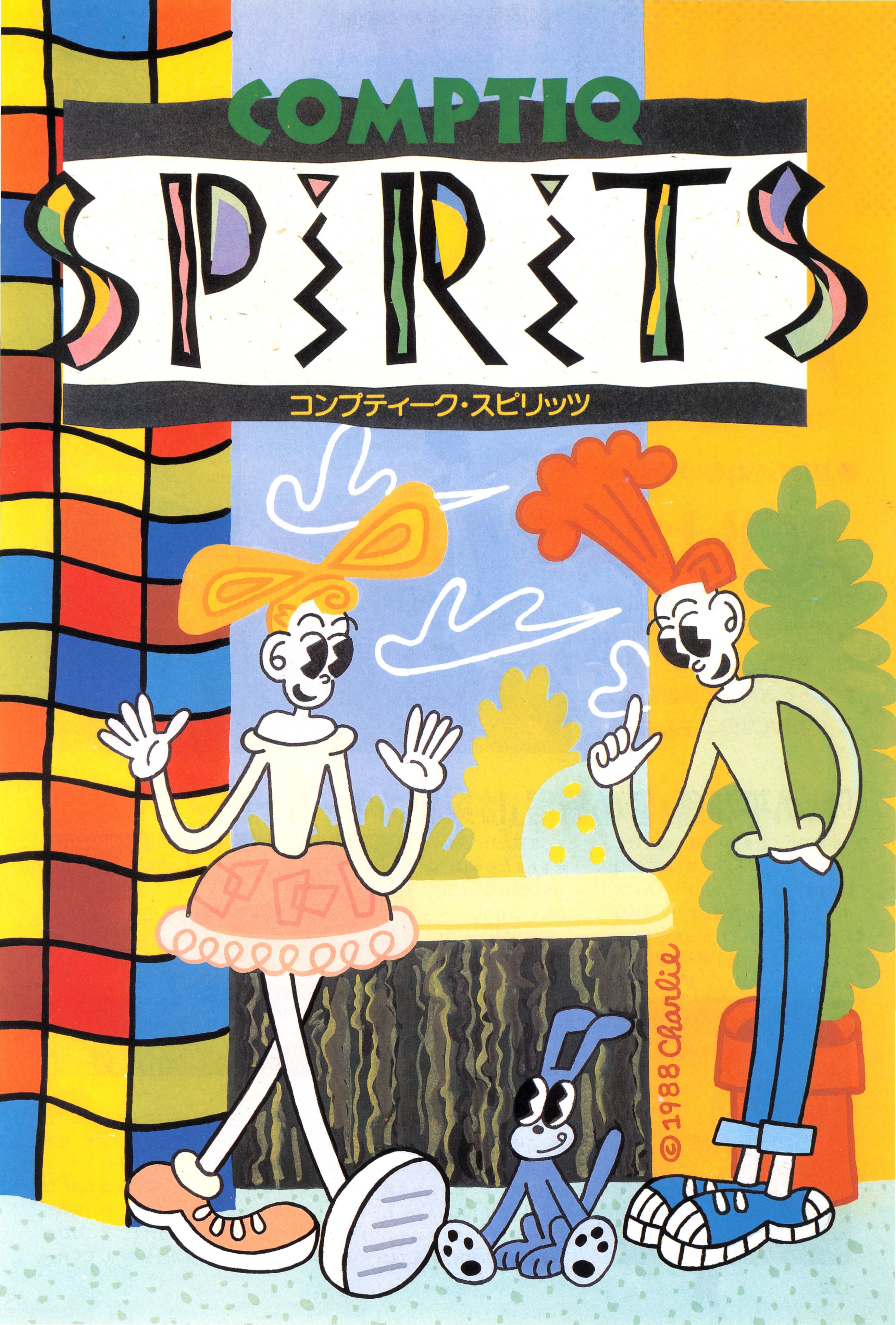
この寒い時期にバイクに乗るのは、けっこう根性がいるものです。真夜中に元気よく走っているヤンキーのお兄さんなどには、感心してしまいます。エライ、エライ!!

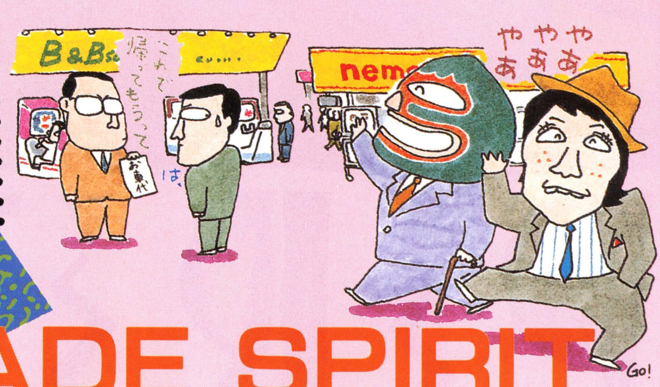
そこで、早く夏が来ないかなあという願いをこめて、このイラストを描いてみました。

今度の夏も、ツーリングに行きたいよお！

＊　　＊　　＊

P.S 今度の夏コミに出る予定です。あと『スターダスト・キッズ』『マジック・ミラー』2冊の単行本もよろしく!!


COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
©1988 Charlie



ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

アーケード恒例・春と秋の増ページ！ 今回はAOUエキスポのレポートと、主なニューゲームを特集しちゃうぜっ!

イラスト／中野豪

●お待ちかね春のイベント

AOUエキスポ大特集

ニューゲーが新宿NSビルに大量発生！ というウワサを聞いて、業者が、マニアが、一斉に集まってきた。ではまたまた、こんなあんなのエキスポ紹介。



「秋の平和島・春の新宿」は業界のキーワード!?

毎年同じことを書くのも恐縮だけど、今年も３月２日(水)・３日(木)の両日、新宿副都心のＮＳビルＢ１ホールにて、ＡＯＵエキスポが開催された。今回はあまり情報が流れてなかった感じもあったけど、３月の第１水・木曜日にこれがあるとかぎつけて、まー、人が集まって来たわ、来たわ。今年もまた会場はパニック状態になったワケだな、これが。

開場時間は10:00〜17:00だったんだけど、一般入場は13:00から。つまりそれ以前は、業者の時間というワケ。言いかえると、マニア封じの一策といったとこで、業者にゆっくりゲームを見てもらうための試みとしては、評価していいんじゃないかと思う(全部がそうとは言えないけど、長時間占領プレイでヒンシュク買う連中は必ずおりますもんねぇ——おらおら、おめーのことだよ、おめーの!!)。実際、仕事と遊びを混同されんのはいい迷惑だし。マニアは遊びで来てるんだけど、オジサンたちはそうじゃなくて、仕事で来てるワケだ。ホ〜ントに。

朝早くから来たのに、昼まで待たなきゃなんないなんてブーたれた業界外マニアもいただろうけど、そこはひとつ……目に理解の光をやどしてくれぃ。



▲新システムが話題の『ホットロッド』。これはジョイタイプ(セガ)



◀「上海」にちなんでチャイナドレス(サン電子)

メーカー別新製品紹介

　今回のショーの台風の目となったのは、コナミの『グラディウスII』だ。ほかにはセガの『ホットロッド』、ナムコの各製品が前評判が高かった。『ホットロッド』は参考出展だったけど……。
　意外だったのは、ニチブツのブースがなかったこと、カプコンに新作がなかったことですかね。



セガ

●ホットロッド
　システム24の第１弾！　４人同時プレイが可能。高解像度のレースゲーム。ショップでパーツを買ってチューンアップ！（写真はデモ画面）

●エースアタッカー
　本格的バレーボールゲーム！ソウルオリンピックめざしてガンバレ！

ホットロッド



※ゲーム中の画面ではありません

●エンジェルキッズ
　かわいい天使が主人公の愛のキャラクターゲーム。トランポリンでジャンプして、上へ上へとのぼっていく。

エースアタッカー



エンジェルキッズ



●カウンターラン
『ヘッドオン』(敵車にぶつからないように、迷路内のドットを拾っていくゲーム）のリメイク版。コースが多彩に。

●ブルズアイ
　バリバリの射撃ゲーム。ロングランのインカムを期待!?

ブルズアイ



テクモ

●シルクワーム
　つけあがった人工頭脳から地球の平和を守るため、ヘリとジープが出動！　２人同時プレイも可能で、１Ｐのときはヘリかジープのいずれかいっぽうを選ぶことができ、操作もユニークだ。

シルクワーム



ナムコ

●ワールドスタジアム
　コンソレット筐体を使った『ファミスタ』の延長版。
　前作よりいっそう豪華になって、音声合成もついてて、みんなの挑戦を待っている！

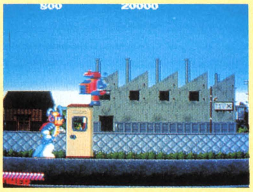
●ベラボーマン
　α遊星人からパワーを授かった男「ナカムラ」は、正義のために戦う！　ボタンを強くたたくと強力な攻撃・ジャンプができる点がユニークだ。

●アサルト（のちほど紹介）
──ほかにはゲーセンでおなじみの、「ファイナルラップ」が２セット置かれていた（動かないやつだったけど）。
　今までとひと味ちがってたぞ！

ワールドスタジアム



ベラボーマン



アイレム

●ビジランテ
　1988年ニューヨーク。ローグス団にマドンナがさらわれた。
　ヒーロー・ビジランテよ、マドンナに危機が迫っている！　法も秩序も無視した争いに立ち向かうのだ！
『スパルタンX』タイプのアクションゲーム。

ビジランテ



次のページへつ・づ・く!!



コナミ

●グラディウスII

はじめに言っておくが、これはMSX版のそれとはまったく関係ない。アーケード版の完全オリジナルだ。

今回はパワーゲージが選択できるシステムで、これによってゲーム展開が多彩になっている。また、グラフィックも前作を超越した大胆さ。デカキャラはスケールの大きさで迫ってくるゾ。

グラディウスII



サウンドは宇宙的というか、透きとおるようなコナミサウンドが満喫できる。

次号で大きく特集するから期待しててくれい。

●チェッカーフラッグ

ちょっとなつかしい感じの２Ｄコックピットレーシングゲームの登場だ。

ベストラップで３つのステージを駆け抜けろ！　コンディションに気をつけて、危なくなったら即ピットイン！　し・ろ・よ。



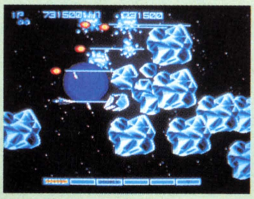
チェッカーフラッグ



●悪魔城ドラキュラ（のちほど紹介）

――とにかく『グラII』のおかげでコナミのブースは大盛況。人の頭ばかり見えて、肝心のゲーム画面はほとんど見えなかった。

西日本の某県（大阪ではない）でロケテストをしてたという情報が早くも流れたとか。



タイトー

●コンチネンタルサーカス

（前号で紹介。読んでちょーだい！）

● Dr. トッペル探検隊

（のちほど紹介）

●レインボーアイランド・エキストラバージョン

かの『レインボー』の強化版。超むずかしいゾ!?

●ニンジャウォーリアーズ

（前々号で紹介）

●ツインイーグル

Ｘ帝国軍団を完全制圧するため、Ｕ国戦闘ヘリ「イーグル」が出動する！

●火激

極悪最強軍団・火激をぶっつぶせ！どつきアクションゲームだ。

ツインイーグル



火激



SNK

●ファイティングゴルフ

「夢の切り返し画面」をうたい文句に発表されたゴルフシミュレーションゲーム。４人のキャラクターの中から自分の好みにあったキャラを選ぶというシステムで、いっそう盛りあがる。

テレビ中継の迫力をゲーセンで！

ファイティングゴルフ



データイースト

●ドラゴンニンジャ

正義と市民を守るため、凶悪な“ＮＩＮＪＡ”を倒せ！　気合いをためて一気に敵を倒すのが、ポイントなのだ！　アイテムを隠し持つ敵を倒すと、戦いも有利に進められるぞ。

ドラゴンニンジャ



ジャレコ

●Ｐ－47

1944年、第二次世界大戦の真っ最中。ヨーロッパ西部戦線を舞台にアメリカ空軍リパブリックＰ-47Ｄサンダーボルトが出撃！　ドイツ空軍・ルフト・バッフェを撃滅せよ！

迫真のヒストリカルシューティングゲーム。

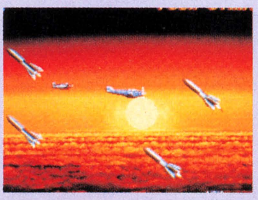
●ジャレコ キックオフ'88

大型のキャラクターがリアルなアクションで繰りひろげるダイナミックなサッカーゲーム。

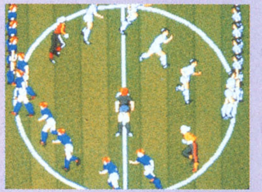
コンピュータとのトーナメント戦のほかに、ＶＳ２人プレイもできる。

ところで全日本はついに世界を制してしまいましたねー（Ｃ翼の話です）。

P-47



ジャレコ キックオフ'88



雑感 今年のショー 例年よりはおとなしかった

体感ゲームが圧倒的に多かった秋のＡＭショーだったが、今回は完全になりをひそめてしまった。まあ、スペース的な問題とかもあるのかもしれないけど、会場にはムービングシートのたぐいは１台もなかったという事実。というワケでテーブルにスポットが当たったんだけど、「おおっ、こいつあすげーっ、感動の嵐だあ〰〰っ！」というのがあんましなかった。


▲ジャレコのこの筐体は定評がある

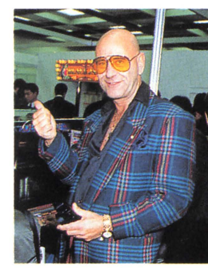

▲業者＆マニアでごったがえしてたコナミ


▲『アサルト』は今後のＶＧに新風を！　との期待が寄せられている

一番スゴかったなと思うのは、やはり『グラⅡ』だろう。明らかにほかのゲームとは一線を画しており、客の集まりかたは異常ともいえるほど（全然できんかったもんね）。

ほかに良かった製品としては、『アサルト』。新鮮さを感じさせてくれたし、アイテムやパワーアップに頼りっぱなしだった従来のシューティングゲームに鋭くカツを入れるかのように登場したこのゲーム、今後のシューティング路線にどのような影響を与えてくれるのか楽しみなところがある。

これ以外のシューティングとしては、『シルクワーム』がひらたく楽しめそうで好感がもてた。ヘリとジープの２元選択ができるのはうれしいシステムだ。


▲いきなりテリー・サバラスのそっくりさん。OH！

あとのシューティングは、あまり印象に残るものがなかった。

アクションゲームについても、やはりどれも同じような感じ。『ベラボーマン』はアイデアが特徴的だったけど、それだけという気もする。

レーシングは『コンチネンタルサーカス』を推したいが、立体画面は少々見づらかったですね……。

AOUエキスポ ヨタ話あれこれ

※一般入場が13：00からということは先ほど話したことだったけど、10：00から行ってみると、会場の前はマニアだらけ。ゴソゴソうろついてる。

日程は知っていても入場時間までは知らなかった人が多かったらしく、この群衆はやがて、入口前の階段の行列に変わる。一般解放の13：00前には、入口の先頭から約50ｍにもおよぶ行列ができ、150人あまりの人が並んでいた。

※２日目。同じく10：00から出向くと、入口のプラカードの前にさっそく５〜６人のオタッカーがたむろしている。肩を寄せ合いうずくまるその姿は、ほとんど生ゴミそのものであった。

それにしてもコミケの並びじゃあるまいし、いったい何考えてんだろうかね……。

※さて、この２日目、一般の行列が爆発したらしく、受付＆入場が12：30に繰り上げとなった。待ちくたびれていたマニア諸君にとっては嬉しい話！

※某社ブースの某ゲームで、いきなりクリアが出てしまったため、あわてた会社側は電源を切って対処。「こんガキャー、発売バージョンがむずかしくなったらおめーのせいだぞ！」

※昼食をとった29Ｆの「アクトレス」のＥ定食はマズかった。

※ハンバーガーとシェイクを両手に会場歩いてたおマエ！　親が泣いているぞ。少しは公衆の視線を気にしなさい。

※今回麻雀類を見かけなかったのは、脱衣シーンについての協会の規制がウルサクなったせいだとか……!?

と、今回のショーも良かれあしかれいろいろとニュースがあったのだった。



▲「来年もまたお待ち申しあげております♡」



『ファイナルラップ』が大当たりしてからというもの、ナムコの輝きはひと味ちがう。今回、また衝撃的なゲームを送り出してきた。これはやるっきゃない。

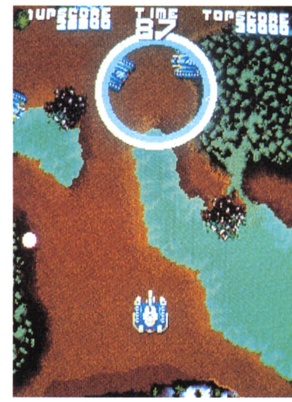
AOU出展品オススメの1作

アサルト

"ASSAULT(アサルト)"とは「突撃する」ことである



▲360°なめらかに回転する画面。写真じゃちょっとわかりにくいかな……



▲このズーム画面に注目！　実物見るともっと感動ですゾ

とにかくハデなパワーアップ、多彩なアイテムに頼りがちだった最近のビデオゲーム。だが、そんな時代ははっきり言ってもう古い！　これからは「シンプル・イズ・ザ・ベスト」。基本的なゲーム性の追求がテーマになるだろう。『アサルト』はそんな時代を先取りするかのように出現した。

なにしろこのゲームに、アイテムと名のつくものはまったく出てこない。プレイヤーのレバーさばきが、すべての命運を決するワケだ。

細かい操作は下で説明するとして、その他の特徴について話していこうと思う。

まず、画面が360°方向に回転する。といってもモニターが回るとか、そういったことではなく、プレイヤーのマイタンクを軸に背景が動くのだ。そのなめらかさは、かつてないほどのもの。

そして、拡大↔縮小のズーム機能。これも1×(ばい)のキャラから縮小でズームするため、目が粗くなったりしない。

さて、最終的にポイントとなるのは、マイタンクの機能だ。ウイリー、グレネード、ロールオーバーといった、この発想がニクイ!!

操作に慣れよう

最初このゲームを見たときは、その操作系にメンクらうだろう。それでこのゲームを敬遠してしまう人もいるだろうけど、そんなのは、実にもったいない。がむしゃらに慣れてしまおう。前進、後退は別に問題なし、なんだから。

左回転・右回転は、車のハンドルを連想してほしい。ハンドルの外側を持っていると思って（普通そうなんだけど）、手を動かしてみると……ほら、できた。

あとはこの基本操作をうまく自分なりにブレンドして、マイタンクをどれだけスムーズに操作できるようになるかがポイント。こればかりは〝習うより慣れろ〟なんだ！

●基本操作

↑ ↑	↓ ↓	↓ ↑	↑ ↓
前進	後退	左回転	右回転

←→ グレネード

特殊操作・その1。
レバーを左右にガバッと広げて照準セット・ボタンで発射！　敵を効率よくやっつけるために不可欠だ。でも関係ないときにウイリーして敵弾に当たるなよ。



←← 左ロールオーバー

→→ 右ロールオーバー

本物のタンクじゃできっこない動きだけど、これがこのゲームをさらにおもしろくしている要素。そして重要なテクでもある。で、正面からの敵弾をかわせ！



リフトゾーンを活用しよう

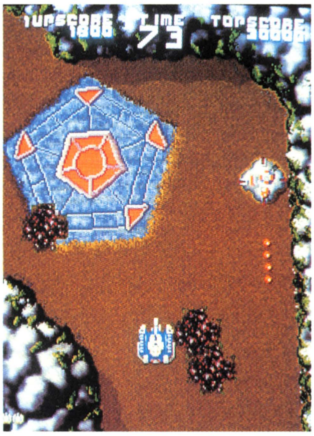
さて、このゲームの目玉のひとつ、「リフトゾーン」について説明せねばなるまい。

ステージの随所に五陵郭みたいな赤く光るポイントがあって、ここの真ん中の五角形に乗ると、上空高くジャンプすることができる。

「わー高い高い」とはしゃぐのもケッコウだけど、それだけじゃあまりにもマヌケなので、地形がどのようになっているかチェックぐらいしよう。

リフトゾーンの使いみちはそれだけでない。ジャンプ中に遠くの敵に照準を合わせて爆撃投下、やっつけてしまうこともできる。得点アップにもつながるし、あとの展開も楽になるぞ。

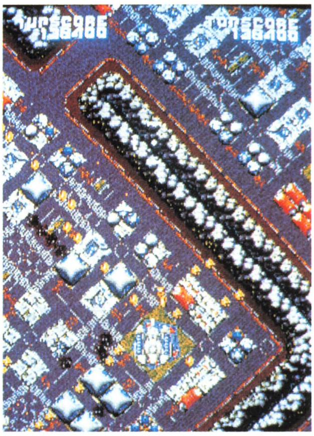
ただ気をつけなければならないのは、地上に降りたとたんに敵の集中砲火をあびる場面もあるということ。またステージによって、使用回数がちがうことだ!!



◀ここがリフトゾーンだ。真ん中へ進んでジャンプ！横から転がって入ってもジャンプできないことに注意



◀ジャンプしたところ。おおっ敵がたくさんおるではないか。今のうちに攻撃したれ！



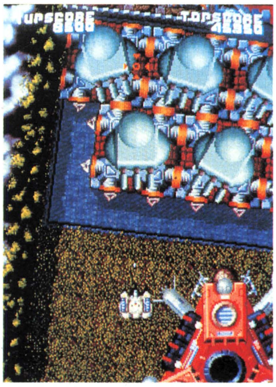
◀ジャンプしたはいいけど……やべ、敵戦車が真下にワサワサ集まってくる。やっ、やめろお〜〜！

襲いかかる敵軍団。画面にみとれる暇もない！

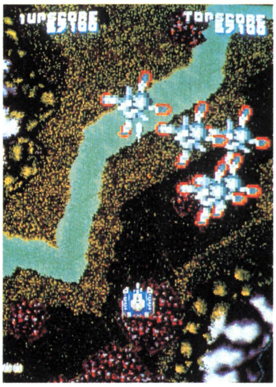
操作にさえ慣れてしまえば、このゲーム、1面・2面は楽に越せるようになる。

3面から先はかなりゲームらしくなってきて、ザコ敵も硬くなり、砲台も数を増してくる。4面を経て5面あたりが、まずハマるポイントだろう。とにかく5面は長い。

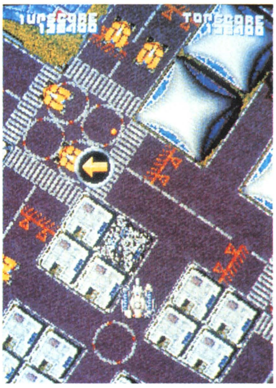
6面から都市地帯に入り、敵の攻撃もいっそう激しさを増してくる。7面~9面は戦車の嵐！ま、全11面の健闘を祈る!!



▲4面のラスト。巨大戦艦に気をつけて、グレネードを連発！

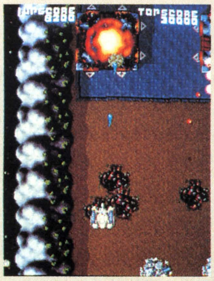


▲上空から降下する501型マシーン。集団攻撃は手ごわいぞ！



▲大量に攻めてくる黄色の戦車。矢印の方向はゲートを示す

ステージクリア。そして次の戦場(フィールド)へ……



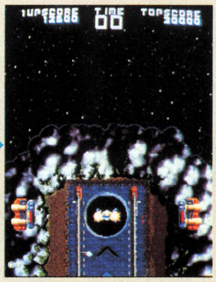
▲うーし砲台破壊！ 1面クリア！



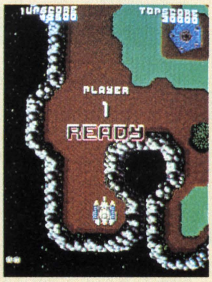
▲次のステージへの入口へと進み……



▲上空高く持ちあげられたかと思うと……



▲そこから一気に穴に向かって落下！



▲さあ次のステージ突入！がんばって行きましょう



FCの話題作がアーケードでも登場！

悪魔城 ドラキュラ

ファミコンやMSXではすでにプレイヤーにおなじみの『悪魔城ドラキュラ』が、さらにいっそうグレードアップして、ゲーセンに登場だっ！

究極バージョンアップの『ドラキュラ』だぜ

ハンガリーのトランシルバニア地方にその名をとどろかせた吸血鬼・ドラキュラ伯爵。その胸にクイが打たれ、ドラキュラの存在は伝説と化していた。しかしそれから100年、なぜか伯爵は再び目覚めたのである！


▲空から舞いおりてくる悪魔の使者！

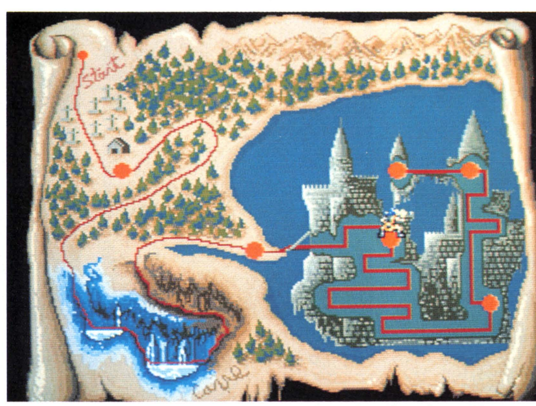
教会でセレナとシモンの結婚式が行われていたとき、女の生き血を求めていた伯爵が舞いおり、一瞬にしてセレナをさらって行ったのである。

さあ、さらわれたセレナを助けるため､シモンは1人で悪魔城へと乗り込んで行くのだった！と、プレイしたことのある人には、もうおなじみのストーリー。

ステージは全部で6つ。墓場から洞窟を経て、城内へ侵入、さまざまなシーンを通り、ドラキュラの寝室へと侵入する。

操作は４方向レバー、そして攻撃ボタン・ジャンプボタンという操作係。メインの武器のほかに特殊アイテムというのがあって､これはレバーを上に入れながら攻撃ボタンを押すと使用可能になる。ただし、数に限りがあるので気をつけてくれ。


▲幸せをぶち壊して去っていく。ふざけんな、おやじ~~~!!



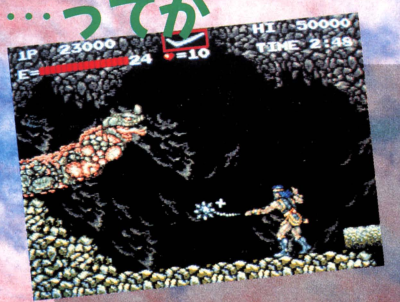
▲この長い道のりをシモンは進むのだ。行く先に待ち受ける敵は……？

プレイヤーはダメージ制で、上の目盛りがすべてなくなるとゲームオーバーとなってしまう。また、洞窟で足を踏みはずすと一発ゲームオーバーなので要注意!! タイムがなくなってもアウトだぞ!!

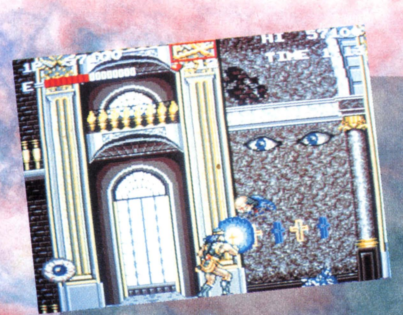
武器は力なり……ってか

シモンの最初のメイン武器はムチ。先へ進むと鉄球に変えることができるようになり、最後には剣になる。

また、特殊アイテムは画面上方中央の♥の数だけ使用できるけど、面クリしたときにこの♥の数だけダメージが回復するから、使う数は必要最少限にとどめておくべきだろう。



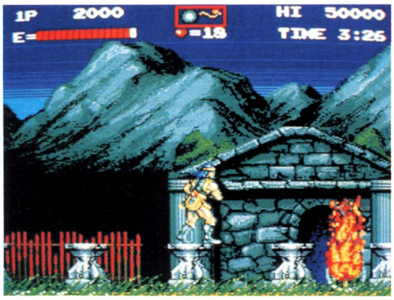
▲鉄球があればこんなの、楽勝！


▲必殺の十字架レーザー。これは強い！

全6ステージ！はっきり言ってシビアだぞ

とにかくうっとうしい敵がワサワサ出てくるので、そう簡単には先へは進ませてくれない。２面の中盤あたりでいきなり苦しいし、３面のザコは慣れないと超キツイ。

それでも、武器の使い方を心得てくれば、おのずと道は開けてくるハズだ。ガンバレ！



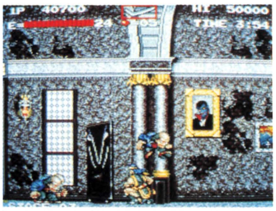
▲炎がひっくり返る。気にせずそのまま進んでしまうと……！



▲あううっ……こうなってしまうわけダの火の海は、待てば鎮火



▲最初の難関。慣れればむずかしくはないけど、やっぱり緊張する場面だ



▲こっ……こいつらだっ！このおやじが３面ではヤッカイだぜい

ここが見せ場！

鮮烈なグラフィックと、体のシンまで響きわたるサウンドは、さすがコナミ！　と感動させてくれる。

３面から先の見せ場をいくつかピックアップしてみたので、先へ進めないよー、という人も、これを見て楽しんでくだされ。

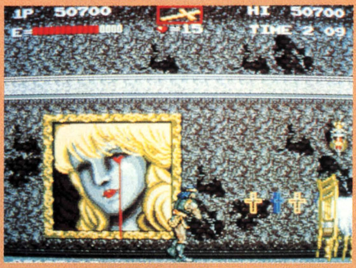
キミはセレナを取り戻せるか⁉

幻想



▲ファンタジーではおなじみのハーピー。ギリシアの神殿とおぼしき背景をバックに現れる

血の涙



▲壁の前を通ると目からツー……と血の涙。が、ただそれだけ。意味はとくにない

岩の怪物



▲４面のボス、鎖につながれた岩男。こんなのどーやって倒すんだろう！？

フランケン



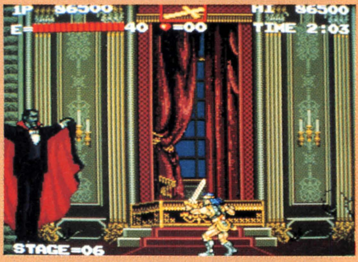
▲５面のボスはフランケンシュタインか!?　ていっ、十字架レーザーで対抗したれ

城の外



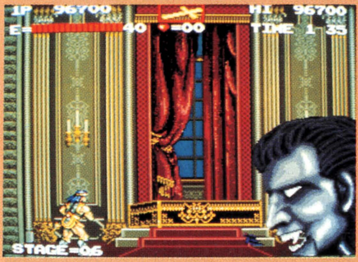
▲外へ出てはるかな山を望む。激しい戦いの最中の、つかの間の休息かいな

ドラキュラ



▲「よくぞここまでたどり着いたな」と言わんばかりに出迎えてくれる

顔……!?



▲げげっ、何者だこの顔は！？　まさか左の続きだとか……！？

エンディング

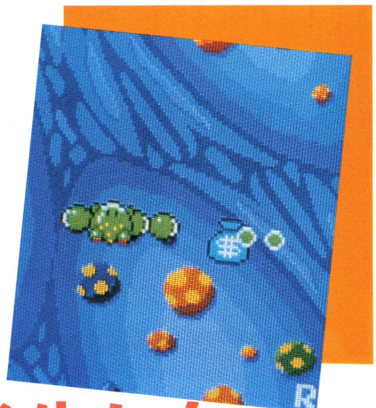


▲沈んでゆくドラキュラ城。シモンの戦いは終わり、セレナは救い出された。［FIN］



コミカルシューティングのアイデア物

Dr.トッペル探検隊



トッペル教授率いる調査船「モリアオガエル号」が出動した。目的地は惑星カラパゴス。そこで展開されるのはシリアスな探検……いえいえコミカルなシューティング！

ケロル川で発生した異常事態とは何か……!?

「探検隊」ときたから、なんか迷宮があって、宝でも探しに行くのかな？ と思ったら、これがとんだハズレ。ユニークなキャラがワンサカ出てくるシューティングだった。

プレイヤーの武器は、抗ウィルス砲ショット。これでエイズ菌……じゃねーや、突然変異した生物をバシバシとやっつけていくワケだな。

さて、ケロル川の生物の変化は想像を絶するもので、さすがのモリアオガエル号もこいつにはちよっと苦戦しそう。そのためにしっかりパワーアップアイテムが用意されている(右図参照)。

そして、各ラウンドの最後にひかえているデカキャラも、個性的なヤツばかりそろっている。

かわいいキャラだと思って喜んでいると、激しい攻撃に圧倒されてしまうぞ。キミは最後の敵の正体を見届け、倒すことができるか!?



▲グルグル回るフウセンモドキ！



▲こっこいつは……マンボウかな？



▲キマグレヒトデは厳しいぞ！

取らなきゃソンする アイテムリスト



●ドル袋

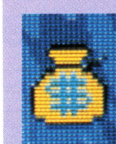
写真では3種類だけど、実際は4種類ある。それぞれ、

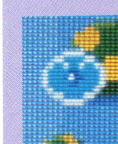
赤……5000点
青……1000点
黄…… 500点
白…… 200点

となっている。

いちばんよく出るのは青だと思う。赤よりは白のほうが出る確率が低いヨ。

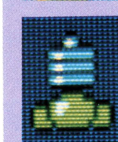






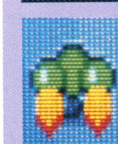
●ペル

オプションとバリアの両機能をもつ。詳しくは次のページで。



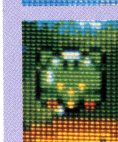
●パワーアップ

弾が大きくなり、攻撃力も2倍にアップする。



●スピードアップ

とくに説明の必要もないだろう――速くなる！ ただそれだけ。



●スペシャル

1UPだよん。特定の面のツボの中に隠れてるゾ。

フォーメーションを使いこなそう

さてアイテムの項目で出てきた「ペル」について説明しよう。

これは取るとプレイヤーの前にくっつき、さらに弾まで撃ってくれる。それ以上にスゴイのは、複数（最高５つまで）つけると、ボタンでフォーメーションを変えられる！　ってこと。

たとえば横に撃ったり、後方に撃ったり、はたまた扇状に弾をバラまくこともできるし、タテ前方へ1列に並べて集中攻撃にも使えるというシロモノ。

この「フォーメーション攻撃」を使いこなせるかどうかが、このゲームの攻略ポイントとなってくる。



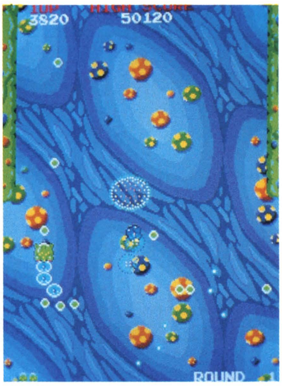
▲タテ方向に強力な攻撃を仕掛けたいときには、この形



▲「究極タイガー」の青みたい。この形はマスターしたいね！



▲こんなふうに横をカバーすることもできるのデス



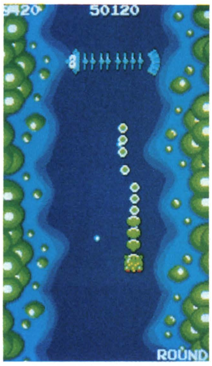
▲フォーメーション変更中。全方向に弾をバラまけるが、使えるかな？

バリアを取れ！

２面などでは「ホネカブトウオ」という魚のホネ（？）が飛来してくる。

胴体の骨を全部撃つと頭だけが残って、この頭を取るとあらまあびっくり、バリアになってしまうワケだ。

このバリア君、１発弾を食らうごとに顔が変わっていき、４発食らうと消滅してしまうので、注意。



バリアのあとには弾がバ〰〰ラ〰〰バンバ♪　の、激しい攻撃が待ち受けとるので、心してかかられい。

◀こいつがホネカブトウオ。胴体を狙ってアタック！



▲残った頭を取れば、バリアに。これを廃品利用と言います!?



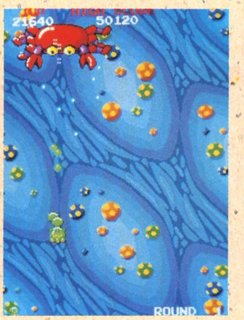
▲で、こんな状態に。おや？　この顔は、もう１発食らってますな

食べられないけど味はあるゾ｜デカキャラ軍団

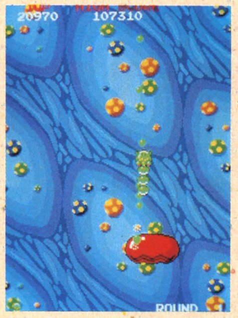
ひととおりエリアの奥まで進むと、でで一ん、ボスキャラと遭遇。これはもう、お決まりのパターンだ。

前半のボスキャラに、それほど強いヤツはいない。弾を出すところを狙って撃ちまくれば、けっこう楽勝で倒せる。

カニさん・カメさんは、くっついてるもんを全部落としてからでないと、本体へは攻撃できないヨ。



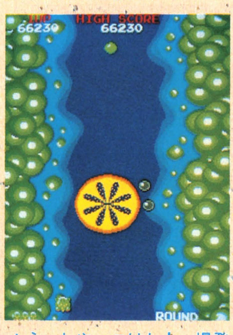
▲１面のボスはドウラクガニ。まずハサミを壊せ！



▲全部落としたら、ほとんどまんじゅうにしか見えん！



▲２面のボスはシェルターを壊して、なかのコアを攻撃！



▲うーしやっつけた！　爆発がオレンジみたい★



▲３面のカメ。顔は最後まで残して楽しみましょうぞ



▲４面のボスは、青玉ならぬ赤玉を吐いてくる

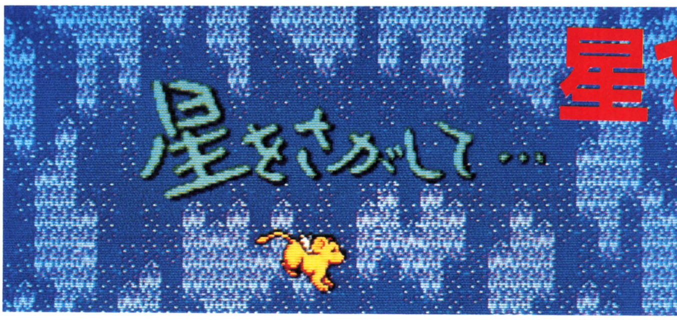


SEGA SPIRIT

●セガ・スピリット●

イラスト／椙村嘉一

もう春ですねぇ、なーんてセリフはだれかが使っただろうかからやめにしといて、今回はあったかい気分になれるアドベンチャー、それから新作アクションゲームを紹介しまーす！



星をさがして…

ガールフレンドのプレゼントに、と買ったタマゴは、なんと！　絶滅したかもしれないという動物、ミオのタマゴだった!?　キミならどうする?

休暇

ロイは宇宙旅客シャトルのパイロット。やっと休みがとれて、恋人のライラとのデートのために帰ってきたんだ。



▲久しぶりの長い休暇、ライラとゆっくり……



▲何をプレゼントにしたら彼女、喜ぶのかなぁ？

久しぶりに会えるんだから、とプレゼントを買うことにしたロイは、偶然入った店でペット用の動物のタマゴを手にした。それが、まさか「ミオ」のタマゴだとは知らずに……。



▲エイリアンやフリッキーのタマゴなんてどう？



プレゼントは卵!?

はやる気持ちを抑えてライラの家にやってくると、いつもの笑顔がロイを迎えてくれた。気に入ってもらえるか、ちょっと心配だったけど、ライラはこのプレゼントを喜んで受けとってくれたようだ。ヨカッタ♡

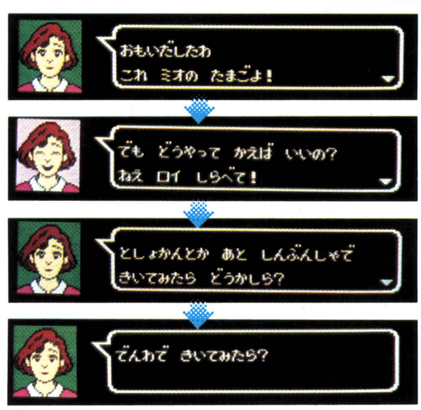
ライラの話で、タマゴが「ミオ」という生物のものだってことはわかったんだけど、飼い方なんて2人とも全然知らなかったんだ。そこでロイは「ミオ」について調べに出かけていったんだ、とある場所へ……。



▲うぁー、ほんと久しぶりだなぁ



▲「帰ってきた！」って感じかな？



図書館

図書館で「ミオ」を調べてみたんだけど、珍しい動物なのか、「適応性が低い」みたいな、役に立ちそうもないことしかわからなかったんだ。でも、アルフス星の動物園に、以前いたことを聞きだせたのはラッキーだった。動物のプロならくわしい飼い方を知ってるはずだもんね。



▲ミオのこと図書館の本にも出てないなんて！

新聞社へ行くと……

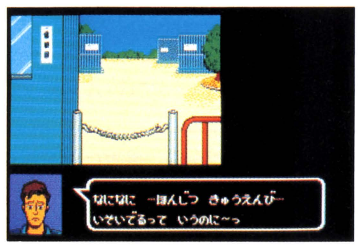
図書館か新聞社で調べて……というとき、新聞社に聞いちゃうと──珍獣「ミオ」発見！ と大騒ぎになってしまい、研究のためにって言われて連れ去られていくぞ。これでゲームオーバーだ。

アルフス星

なにはともあれ動物園へ。空港で動物園がスペハリ通り（どっかで聞いたことのある名前だな？）にあるって聞いて、さっそく行ってみると、なんと休園！ そこでロイ「こうなったらヤケ酒だ！」だって（うーん、単純というか……）。

酒場にはいろんな人がいて、おもしろい話が聞けたんだ。そのなかで一番のポイントは、動物園で働いている人と気があってしまって、一気飲み大会になったことだ。（ロイって正直なところ、あぶない人なんじゃない？）相手は完全に酔ってしまって寝ちゃうぞ。そのあいだに、何かをすると……（どうするんでしょうね？ これから。これはナイショ。自分で調べてね）。

休園？



▲休みの日でも入れる人もいる！？

ヤケ酒



▲若いのにヤケ酒なんて……

酒場



一気



しかし……

その後、また動物園に行ってみた。すると今度は、なんとか中に入れたんだ。でも「ミオ」を飼っていた当時の飼育係の人がいなかったので、くわしい飼い方、なんてもんは聞けなかった。そのかわり、ある動物商から「ミオ」について、いろいろなことを聞けるらしいんだ。その商人はドコにいるのだろう？



▲どうにかして入れてくれないかなぁ。



▲飼育係の人も大変ですねぇ。

ちょっと寄り道



▲ライラって食べたいほどかわいいね！

ストレートにエンディングをめざすのもいいけど、アチコチに盛りこまれた遊びを見逃す手はない。ライラに「食べたい」と言ってみたり、オリに入ってる動物を見るくらいはドンドン試してみよう。でも、タマゴを叩いたりすると、割れてしまって、その場でゲームオーバーになっちゃうよん（これが最悪のエンディング）。

▼ミオのタマゴ、叩いたら割れちゃった！ どうしよう……





▲ゲーム科？ オタクーン？ どこかにいそうな名前だね

ミオがかえった!!

空港に行くと、ライラから連絡が入っていて、タマゴがかえってしまったという……。急いでライラの家に行くと、ミオは元気に鳴いていた。大きな耳、ちょっと寄り目、羽が生えているライオンのようなシッポ。これがミオなんだ……。と感心してみてばかりはいられないんだ。ミオが何を食べるか全然わかってないんだもの。それに、図書館の本には適応性が低いって書かれていたのも気になるところだね。動物園で、飼育係の人がくれたものをとりあえず使っておけば大丈夫かな？

ミオが待っているぞ。早くちゃんとした飼い方を調べよう。動物園での話では、ミオを扱っていた動物商ならわかるんじゃないかって言ってたなあ。その動物商をとにかく探して、ミオの食べ物を聞き出して、食べさせてあげなきゃあ、ミオの命にかかわるよ。



▲アララ、生まれちゃったぁ！

つうのも、このゲームはマルチエンディングだから、途中経過が悪いとそれなりの結果が出てしまうんだ。だから注意深く進めていってほしいな。パスワードをマメに取るとかして、いつでもやり直せる状態で進めていくのがいいね。それじゃあ、動物商を探しに出かけよう！

ミオのすみかはドコ?

アチコチ聞いてまわったおかげで、動物商がいるらしいという星までやってきた。空港で、いきなり「この近くの公園はけっこう有名です」なーんて言う人がいたんで、すぐ行ってみた。そしたら、都合のいいことに、おばあさんがいたんだよね。で、聞いてみたら、思い出せないっていうんだ……。

わかるでしょ？「アレ」を要求してんのね。まあ、あとで必要なものを売ってくれる人だから、素直に出そうね。え？ あっちの森の中に？（あらま、急激に思い出す人だわ)。それじゃ、動物商の家に行ってみることにしよう。

いまごろライラはミオのエサをどうしようってアセってるころだろうなあ……。



▲公園が有名？ なんでだろうねェ。とにかく行ってみますか



◀齢をとると物忘れがねぇ。本当は○×がほしいんでしょーに

動物商の秘密?

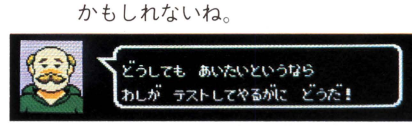
なんとか森の中に動物商がいるって聞き出してきたものの、森に入ったところで変なおじさんに止められちゃった。「森に入っちゃいけない」って言われたから「ミオの命がかかっているから」って言ってみたら、「テストしてみて合格したら通してくれる」っていうことになった。

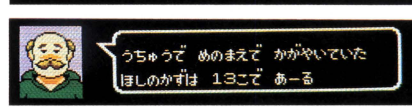
え？ 宇宙で目の前で輝いてた星の数が13コだったかって？ ロイは宇宙船のパイロット、そんな問題簡単。次の問題どうぞってなもんで、なんとか動物商の家までたどり着くことができた。



▲なんていったって、ただ会いたいだけなのに

それにしても、この動物商、どうしてこんな人のいないような場所に見張りまでつけて住んでいるんだろう？ ミオには特別な何かが隠されているのかもしれないね。

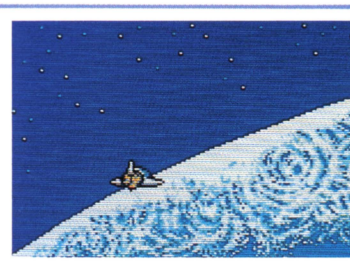




▲え？ テスト？ いいでしょう。受けてたちましょ。星の数？ ボクは宇宙船のパイロットですよ！

星をさがして……?

このゲーム、最初はミオの飼い方を調べるのが目的なんだけど、先に進むのつれて、ちょっと変わってくる。何がどう変わるかっていうのはやってみてのお楽しみ、としか言えないんだけど（タイトルにある「星をさがして」っていうのがヒントだよ)。エンディングも何種類かあるし、遊びの要素もずいぶん入っているから、何度でも楽しめそうだね。難解なアドベンチャーをプレイしたいって人には、ちょっと物足りないかもしれないけど、グラフィックや会話を楽しみたい人には最適だと思うな。最後のほうの……はなかなか感動的だったよ。


▲「星を探して」の星とはなんの星？

コンプティーク・スピリッツ

SPIRITS



キャプテンシルバー

海賊の財宝を求めて……

このゲームは去年アーケードで出ていたゲームの移植だから、もうみんな知っているかもしれないけど、海賊の財宝を求めてシルバーが繰り広げる冒険アクションゲームなんだ。もちろんSEGAのゲームになるんだから、敵を倒して手に入れたお金でアイテムの類をショップで買う、ということは、いうまでもないかな？ それから、いままでのMARKⅢ用のソフトと比べて、キャラクターがみんな大きくなってて迫力があるね。


▲マストの上での戦い。下から突き上げろ！

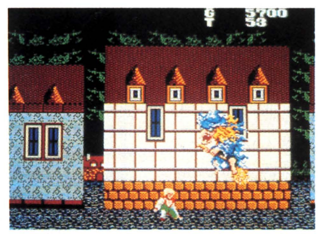
ちょっとプレイしてみた感じでは、スピードはそれほどないんだけど、手先の器用さがなかなか要求されそうな気がしたな。

このゲームのポイントは敵のキャラクターの動きを見きわめることと、敵を倒すと出てくるプレートを集めることだろう。プレートCAPTAIN SILVERの13枚を全部集めるとシルバーが1人増えるんだ。だから、敵が出てきたら、攻撃される前に素早く倒して、手早くプレートを集めて、人数を増やしてしまうのが、先のステージに行くための必要条件になってくる。

と、いうわけで、もっとむずかしいアクションゲームが欲しいっ！ と思うマニアックな人には、この『キャプテンシルバー』は最適なのかもしれないね。

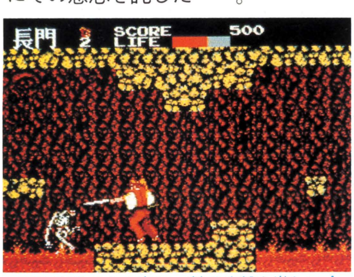

◀見かけは愉快なピエロでも、いちおうボスキャラだぞ


◀噴水の上を渡るときは慎重に渡らなければいけないぞ


◀いかにも怖そうな魔法使いだね。けっこう強敵だぞ

剣聖伝

天明3年（1783）妖念斎は人知れず妖魔城を築き、日本をわがものにしようとしていた。この謀略にただ1人気がついた肥後に住む剣術使いの夷軒は、彼の家系に代々伝わる、龍王剣でその野望を砕こうとしていた。しかし、彼の行動に気づいた妖念斎は、龍王剣と秘伝書を奪い去っていったのだ。戦いに敗れ、瀕死の傷を負った夷軒は息子にその意志を託した……。


▲下は地獄の火の海か、敵の攻撃も激しい！


▲暗闇に浮かぶ仏像が不気味だ


▲スケルトンといえども強い！

というわけで、おどろおどろしいグラフィック、次から次へと容赦なく襲いかかる敵。キャプテンシルバー以上にハードタッチなのが、この剣聖伝だ。取材したときはまだ全画面が完成していなかったから、総ステージ数についてははっきりと言えないけど、迫力のあるグラフィックに激しい敵の攻撃は、十二分にヤル気にさせるものがあったよ。期待の1作だ。

セガ専用アスキースティック発売

ジョイスティックといえば、SEGAユーザーの頭の痛いところだったけど、これからは、そんな思いをする人が減るね。おまけにラピッドファイアを持ってないMARKⅢユーザーでも連射ができちゃうといえば、もう完璧。今までのジョイスティックに満足できなかったキミも、お試しあれ！



▶4900円



SPIRITS OF GM

ゲーム・ミュージック

やまざき拓

アーケードGMのパワー爆発 コナミとカプコンを紹介!

「コンプのスローニン」やまざき拓の所に、GMのコーナーが回ってきてしまったぜい。みなさん、ヨロシク!!

アーケードGM(以後「VGM」)の強力な武器は、バリバリのFM音源。音楽専用のCPUをデンと基板に1つ使っているからこそ、こなせる技だ。

この先端技術を駆使して、素晴しいVGMを作っているメーカーの筆頭の1つがコナミ。最近ゲーセンで話題になった『A—JAX』のサウンドは、お聞きになったかな?

昨年秋からのコナミVGMで特徴的なのは、ストリング系の音に深みが出たことだ。『A—JAX』や『スーパー魂斗羅』の弦楽器のエフェクトは、ゲームをドラマチックに盛り上げる強力なソースとなって、我々の耳から全身に響きわたる。

MSXの「グラ2」は、さすがに音質ではアーケードに劣るが、メロディーラインの妙技には感動モン。そう、コナミサウンドはゲームを超越した「宇宙」を感じさせてくれる。それでいてゲーム感覚につねにマッチした音づくりをしているあたり、さすが! と思わず感心しちゃうワケだ。これだとプレイ中に思わずレバーに力が入っちゃうのも当然、てワケ。



LP・CT2200円 CD2800円(アルファ)

さて、コナミほどの豪華さはないけれど、ていねいな音づくりで定評のあるのがカプコン。『ストリートファイター』のサウンドとボイスは、なかなか士気をあおるものがあるネ。『ラッシュ&クラッシュ』は隠れた名作。『サイドアームズ』は、コナミ張りの宇宙サウンドだ。

——さてさてもう一丁は『サイバータンク』。いい音出してはいるけど、重厚なゲーム内容からはちと浮いてる気も……。

パソコンでは『イース』『ザナドゥ』が相変わらず強い。名作にはいい音が付いてくるもんだ。——ではまた来月。ふはははは……私は便所仮面(バーカ㊾)。



▲LP・CT2200円 CD2800円(アルファ)

GM・BEST 10

1	イース	256pts
2	ソーサリアン	110pts
3	アフターバーナー	94pts
4	ハイドライド3	75pts
5	ザナドゥ	73pts
6	ドラゴンクエストII	64pts
7	アウトラン	58pts
8	ジーザス	54pts
9	ザナドゥシナリオII	46pts
10	ロマンシア	40pts

本誌3月号読者アンケートより



▲カセットのみ 1000円(アポロン)



▲カセットのみ 1000円(アポロン)



大西結花

YUKA OHNISHI

COMPTIQ
NEW IDOL DATA BANK

photo/Youichi Iwase
styling+hair make/Fueba Fujino(Voice)
art direction/Kazuo Takagi(D/hits)
design/Makoto Watanabe(D/hits)
coordinate/Masaaki Tsukada

誌面刷新記念

愛・読・者プレゼント

パソコンゲームソフト

新企画ゾクゾク登場!! 装いも新たに生まれ変わって、十分に読みごたえあったと思うけど、どうだった？ これからもパワー全開でNo.1!! 感謝をこめてど〜んと大プレゼントしちゃうぞ。

パソコングッズ



①下じき／3名（光栄） ②サラマンダー・ステッカー／10名 ③グラディウス2・ステッカー／10名（コナミ） ④スーパー大戦略カード／5名(システムソフト) ⑤紙ジャンパー／L.M各10名（工画堂スタジオ） ⑥Tシャツ／5名（クリスタルソフト） ⑦マイト&マジック・エプロン／2名（スタークラフト） ⑧サイキックウォー・ステッカー／20名 ⑨ディスクケース／20名（工画堂スタジオ） ⑩マスターシステム／1名（セガ） ⑪ハウ・メニ・ロボット・テレフォンカード／5名（アートディンク） ⑫マイト&マジック・テレフォンカード／3名（スタークラフト） ⑬ファイアーボール・テレフォンカード／3名（ハミングバード） ⑭ハッカー・テレフォンカード／5名（ポニーキャニオン）

どーんと日本ファルコムお土産（みやげ）プレゼント

恒例のハワイ社員旅行で、コンプ読者のためだけに買ってきてもらった"メタルフィギア"だ。ぜったい稀少価値!! 各1名



応募方法

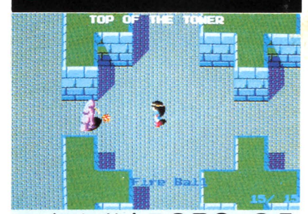
本誌224ページと225ページの間のとじこみハガキに、希望商品の番号（ソフトは対応機種を必ず明記）を書いて、同時にアンケートに答えて応募してください。当選者の発表は7月号誌上にておこないます。
しめきりは昭和63年5月7日です。

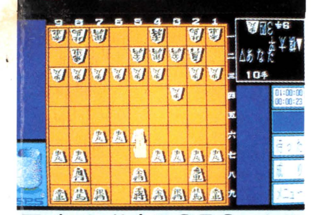
A 囲碁

アスキー 3名
PC9801シリーズ

B リバイバー

アルシスソフトウエア 3名
MSX$_2$／D

C ザ・リターン・オブ・イシター

マイコンハウスSPS 2名
PC9801シリーズ

D 棋太平

マイコンハウスSPS 1名
PC9801シリーズ

E プラジェータ

エニックス 3名
PC8801SRシリーズ

F アルギースの翼

工画堂スタジオ 3名
PC8801SRシリーズ

G シャロム

コナミ 5名
MSX／R

H 魔神宮

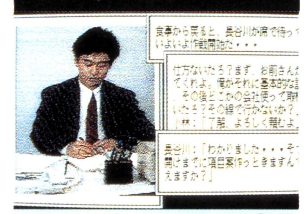
ザインソフト 1名
PC9801シリーズ

I バスタード

ザインソフト 1名
MSX$_2$／D

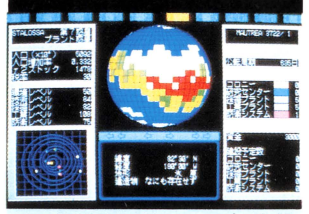
J バスタード・スペシャル

ザインソフト 1名
PC8801SRシリーズ

K ドーム

システムサコム 3名
PC8801SRシリーズ

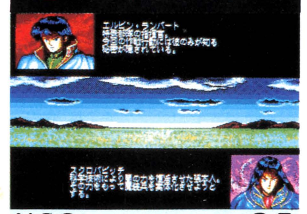
L 忍

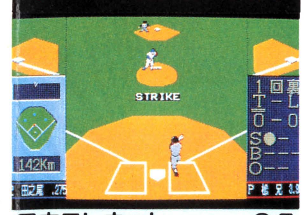
セガ 1名
SEGA mkIII

M カリ・ユガの光輝

T&Eソフト 6名
PC9801シリーズ

N 第4のユニット

データウエスト 各機種 1名
PC8801SR、PC9801、FM7、X1シリーズ

O ガイフレーム

NCS 3名
PC8801SRシリーズ

P プロ野球FAN

日本テレネット 3名
PC8801SRシリーズ

Q ハイバーニア

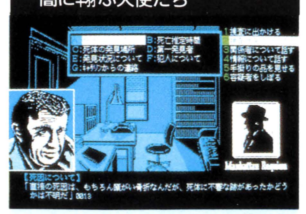
ハートソフト 3名
PC8801SRシリーズ

R セイレーン

マイクロキャビン 3名
PC8801SR、PC9801シリーズ

S 忍者

ボーステック 5名
MSX$_2$／D

T マンハッタン・レクイエム 闇に翔ぶ天使たち

リバーヒルソフト 3名
PC9801シリーズ

U アート・オブ・ウォー(海戦版)

ブロダーバンドジャパン 2名
PC9801シリーズ

V ぎゅわんぶらあ自己中心派2

ゲームアーツ 3名
PC8801SRシリーズ

W プロセルピア

タケルソフト 3名
PC8801SRシリーズ

X ？
当たってのお楽しみ!!
ブレイングレイ 5名
PC8801SRシリーズ

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

New

新・アイドル・データバンク

IDOL DATA BANK

PART1 LP「Le rêve（ルレーブ）」が好評

大西結花



「スケバン刑事（デカ）Ⅲ」風間三姉妹の長女・風間結花役として大活躍だった"ゆっち"こと大西結花ちゃん。EP「ミモザの奇蹟」では、歌手としての実力も十分に発揮。こんな結花ちゃんのインタビューだよっ



PART2 アイドル予備校でもおなじみの

北岡夢子

本誌「アイドル予備校」でおなじみの、北岡夢子ちゃん。4月6日に「憧憬（あこがれ）」で念願の歌手デビュー！　そんな夢子ちゃんのすべてをみんなに教えてあげるね

86年１月号から始まった、この「アイドル・データバンク」も今月号から模様がえ。「月に１人じゃものたりない」という声にお応えして、今月号から２人ずつ紹介していくよ。PART１では、表紙を飾ってくれるアイドルを、PART２では、フレッシュな新人アイドルをどんどん紹介していくからね。

IDOL DATA BANK PARTI

大西結花

今度のアルバム、私は自信をもってお勧めできます!!

スケバン刑事シリーズも終了し、これからは新しい"ゆっち"の姿を見ることができるね。このインタビューは、スケ刑事の話、ビデオの話、アルバムの話ってな具合に進んでいくからね。

スケバン刑事が終わって寂しいです、すごく

――去年1年間やってきた「スケバン刑事」も、とうとう終わってしまったけど感想は？

「寂しいです。やっぱり終わってから、つくづく思うって感じですね」

――2人（浅香唯・中村由真）とは？

「仲いいですよ。ケンカもするし。本気でケンカしたことないですけど『バカじゃない？』『なによ』ってそういう感じです」

――「スケ刑事」を振り返ってみると？

「ファイナルコンサートでは、なんか、ピピッとくるものがあって最高でした。映画やドラマでは寒い冬の野外ロケとか多かったんですよ。で、3人で、『私たち、なんでこんなことやってんだろうね』って話していました」

大人っぽい感じの歌が多いんです

――本当におつかれさまでした。話は変って3月4日に『香港遊遊』というビデオが出ましたが、なんかおもしろいエピソードがあったら教えて。

「エピソードといえば、香港の市場ってトリの足とかがぶらさげてあるんですよ。で、足元に缶があったので、のぞきこんだら、水カキのついた足とかがあって、キャーキャー言って見てました」

――へー、その後、中華料理とか食べたの？

「食べました。あと、夜景がすごくきれいな水上レストランを撮るシーンがあったんです。私の顔をちょっとずつ撮りながら、最後にパァーと景色を見せるハズだったのですが、本番直前にカメラが坂から落ちて壊れてしまったんです。結局、そのシーンは写真を使ったんですが、みんなにも見せたかったな」

――今度はニューアルバム『Le reve』について聞かせてもらいたいんだけど……。

「これは体調が最悪な時に録ったんですよ。カゼひいてて、熱が出て、歌うのがたいへんだったんです。でも、ボーッとした感じとか鼻声の感じとか、逆にすごい大人っぽい感じになってよかったと思います。すごくイイ曲が多いので、自信をもってお勧めします」

――どの曲が一番好きですか？

「私は『愛のピレネー』がとくに好きです。命をかけて、その人についていくという強い女のコが好きですね」

――ゆっちも1曲、作詞をしたそうですが、どうでしたか？

「たいへんですね」

――その『光の中でSmile on me』はコンサートのエンディングにピッタリですね。

「そう言われたんですよ。『そういう感じで歌詞を』って言われて」

――できあがった感想は？

「本当にレコードになるのかなって。素敵な歌詞を作ってくださる作詞家の方を尊敬しちゃいますね」

――『ル・レーヴ』ってフランス語で「夢・希望・理想・憧れ」だそうですが、ゆっちの"ル・レーヴ"とは？

「プライベートでは23歳ぐらいで素敵な彼を見つけて25歳で結婚すること。歌では全国ツアーをやってがんばりたい。お芝居では、映画とか、ドラマとか、今まで以上にやりたいな」



ゆっち information



●New Album

3月25日、ポリスターから『Le rêve』が発売。CDは3300円、LP・TAPEは2800円だよ。



●Video

3月4日、ケイブンシャスターメモリーシリーズとして『大西結花・香港遊々』が発売。2680円で全国書店で発売中。ゆっちもお勧めだし、買うしかない！



●etc…

《写真集》3月15日、辰巳出版から『大西結花写真集』発売。定価980円《TAPE》4月中旬、ケイブンシャおしゃべり文庫定価980円《ドラマ》4月12日、テレ朝系列で『津軽海峡おんな三人春景色』という2時間ドラマに出演するヨ。《ファンクラブ》ゆっちくらぶ ☎03-470-6239 〒107 東京都港区南青山1-26-16-403デリッシュカンパニーまでお問い合せを。



撮影＝岩瀬陽一

iDOL Data Bank

これが、ゆっちの全データだ！　データバンクにインプットしようね。

本名	大西結花(おおにし・ゆか)
ニックネーム	ゆっち
生年月日	昭和43年7月6日
星座	蟹座
血液型	A型
出身地	大阪
サイズ	身長 156cm 体重 44kg B-W-H 80-57-84cm S 23cm
出身校	私立・大東学園高校卒業
趣味	ウインドーショッピング・昼寝・コンサートや映画を見に行く事
特技	どこでも寝れること
家族構成	父、母、姉
歌手デビューはいつ？	昭和60年2月25日
ディスコグラフィ	★シングル 『アラベスク・ロマネスク』『半抗期』『優しくて哀しくて』『危ないタイトロープ』『シャドウ・ハンター』『チャンスは一度だけ-TAKE A CHANCE-』『哀しみのシャングリラ』『ミモザの奇蹟』★アルバム 『危ないタイトロープ』『TAKE A CHANCE〜テイク・ア・チャンス〜サマー・ブライト』『Le rêve』 ★etc. ミニアルバム『シャドウ・ハンター YUKAコレクション』オリジナルCD『YUKA FILE ♯1〜シャドウ・ハンター〜』オリジナル・サウンドトラック『スケバン刑事III〜少女忍法帖伝奇〜』
TVドラマ出演歴	NTV『家族の晩餐』NTV『家族ジャングル』CX『殺人はそよ風のように』NTV『春風一番』NTV『このままじゃ、ぼくの将来知れたもの』テレ朝『ナースステーション午後3時』CX『スケバン刑事III〜少女忍法帖伝奇〜』TBS『ポルノ女優さよこの恋』映画『台風クラブ』『BE FREE』『スケバン刑事・風間三姉妹の逆襲』
CM出演歴	『カゴメのトマトケチャップ』、『バスボンシャワーソープ』etc.
どんな性格	明朗活発、おてんば娘、いやなことはすぐ忘れる性格です
自分の体で好きな所	左手の爪
自分の体できらいな所	足と胸
好きなファッション	ボーイッシュな感じ。ラフな格好。セクシーでキュートな感じ
好きなスポーツ	スポーツはだいたいスキ。バスケットボールやテニス
好きな動物	何でもスキです。小犬、小猫、小鳥……
きらいな動物	ナメクジとかミミズとか
好きな音楽	ニューミュージック系、ロック系
好きなアーティスト	サザンオールスターズ、ハウンドドッグ、BOØWY
好きな食べ物	果物(すっぱい感じのもの)
好きな色	黒、白、グレー、紺、パープル
好きな絵	自分の似顔絵、チューリップ、太陽さん
好きな場所	海・夜のディズニーランド
尊敬する人	両親
理想の男の子	男らしくて、さりげない優しさがあって、目元がクールな人
きらいな男の子	不潔で、約束を守らなくて、優柔不断な人
よくみるTV	『ママはアイドル』をよく見てました
好きな映画	『E・T』、『ネバーエンディングストーリー』『バック・トゥ・ザ・フューチャー』
旅行したい国	オーストラリア・アメリカ(グランドキャニオン)
占いを信じる？	信じます。(いい事は忘れますけど)
初恋はいつ？	幼稚園の時、近所の男の子です
いちばん大切にしている物は？	今までの写真(アルバム)
愛読書	別冊マーガレット・オリーブ・an-an
ライバルは誰？	自分のような気がします
弾ける楽器	ないです。本当に少しならピアノとギターが弾けます
欲しい物	超能力！ 洋服・アクセサリー類
キスの経験	これは秘密ですね！ドラマでありますけど……
チカンにあったことは？	あります
結婚は何歳でしたい？	25歳くらいでしたいけど、占いでは35歳でした
コンピュータをどう思う？	あつかいたいですネ！

Special Presents

結花ちゃんの自筆イラスト





5名

1名

♡結花ちゃんのサイン色紙と、超貴重!! 風間三姉妹の自筆似顔絵イラストをキミにプレゼントしてしまおう。欲しいものひとつ選んで、本誌とじこみハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは5月7日だよ。このイラスト、競争率高いんだろうなぁ。

IDOL DATA BANK
PART2

北岡夢子

17歳、ちょっぴり大人の仲間入り!?



本誌アイドル予備校でおなじみの"バナナジュースが大好き"北岡夢子ちゃん。明るくて、とってもかわいい夢子ちゃんの魅力をドーンとお見せしようじゃないか！



撮影＝岩瀬陽一

自筆メッセージ

みなさん、こんにちわっ！
4月6日にデビュー☆しました北岡夢子です。
ようこそ夢子の世界へ……
今年1年 夢子と一緒に すばらしい
夢に向かって"がんばり"ましょうね。
みなさん 応援して下さいね♥

北岡夢子

夢子のこの1年の歩み



4月6日に「憧憬(あこがれ)」で歌手デビューした夢子ちゃん。
デビュー前から、ドラマに、パソコン通信にチャレンジしてきたんだ。彼女の写真を見ながらこの１年間を振り返ってみよう！

①アイドル予備校生・北岡夢子



↑EYENETにアクセスする夢子ちゃん。まだまだキンチョー気味？

▼

④学園ドラマ収録風景



↑「こんな学園みたことない！」収録現場にて。ベテランのスタッフに囲まれて緊張気味

▲



↑ミニスカートに、おもわずドッキリ！

▼

②フリーコール収録



↑制服姿がカワイイね。これは夢子ちゃんのテレホンサービスの録音の時の１コマ

▶



③クリスマス・ドリーミンパーティー

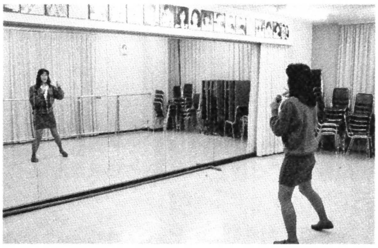


↑ファンの人にかこまれて、夢子ちゃんもうれしそうだったよ



↓会場に来ていたファンのビデオカメラを構えて、はしゃぎまわる夢子ちゃん。けっこうサマになってるね

⑤デビュー曲のレッスン風景



↑事務所のレッスン室でフリつけのレッスン。上には所属タレントの写真がズラリと並んでいる

▼

⑥「憧憬」



→4月６日発売の夢子ちゃんのデビュー曲。レコードやCD、シングル・テープにはおもしろいシカケがいっぱい

広瀬マネージャーに聞く！

夢子は元気で活発な娘です。夢子を知っていただくには、イベントに来てもらい、姿・声・性格に直接ふれてくださることが一番です。フリーコールでも声は聴けますが、デビュー曲のCDシングルには、なんと、世界初！　夢子と直接話ができるという信号音が入っています。夢子が持ち歩いている携帯電話に午後４時～10時まで、ダイレクトにつながりますから、どんどんかけて夢子と会話してください。

歌も、レッスンを積んで、だんだんとうまくなっているし、顔もどんどん変わっていきます。ＴＶやイベントで夢子を見る時には、そこに注目して見ているとおもしろいですよ。これからも、北岡夢子を応援してください。

《サンミュージック　広瀬洋二郎さん》



↓こうしていると兄妹のように見える!?　広瀬マネと夢子ちゃん

これが、北岡夢子だ!!



続いては、夢子ちゃんの小さい頃の話から、歌手デビューまでの話を教えちゃうよ！　さらに、小さい頃の写真から、夢子ちゃんの部屋のマップまでも見せちゃうから、じっくり楽しんでちょーだい。

大晦日に忙しい歌手になりたい！

──まずは、夢子ちゃんの小さい頃の話を聞かせてくれる？

「ハイ。小学校３年生までは、とってもおとなしい子だったけど、４年生ぐらいから、クラスで一番うるさい子になっていったんです（笑）」

──何が原因でうるさい子になったのか教えて。

「隣の席の子が、うるさい子だったの。それで、影響されちゃったの（笑）」

──中学生の頃は？

「授業中うるさくて、よく怒られました。中学は女子校だったから、気をつかうこともなくて、とっても楽しかった」

──話は変るけど、夢子ちゃんは、EYENETのアイドル予備校でパソコン通信しているけど、初めてパソコン通信やるって聞いた時、どう思った？

「最初、できるかなあーと思った。かんたんだよ！　って言われたんだけど、難しいよーと思った。でも、今では自分の家でパソコン通信したいと思います」

──それでは、歌手・北岡夢子について聞きたいんだけど、４月６日にデビューした、今の心境は？

「うれしいけど、不安の方が多いかな？でもね、のびのびやっていきたいですって感じ」

──詞の内容とか気に入ってる？

「ハイ。片思いって感じの詞なんです。女の子に、好かれそうかなって思っちゃう」

──レコーディングはどうだった？

「自分の思っていた音が出なくって、思うように歌えなくて、悔しくて泣いちゃった。スタッフの人達はおもしろくって、いい人ばかりで、とても楽しかったんですけどね」

──夢子ちゃんのデビュー曲にはいろいろと特典があるけど、どんなものか教えてくれる？

「ハイ。ＣＤシングルには、世界初の企画、夢子の携帯電話に直接コールできる信号音が入っています。世界で一番でしょ、だから、うれしいな。元祖だからね。本家本元だから。（笑）　シングルカセットには、夢子の夢おまじないが入っています。レコードには、夢袋が当たる、クロスナンバーパズルが付いてます」

──じゃ、最後に今後の抱負を！

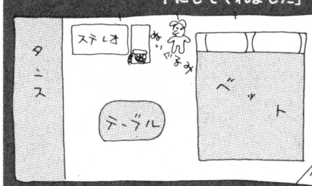
「大晦日に忙しくなる歌手になりたいナ。それから、アルバムも出したいし、コンサートもやりたいな！　がんばりますので応援してね。



夢子の部屋を見せちゃうよ！



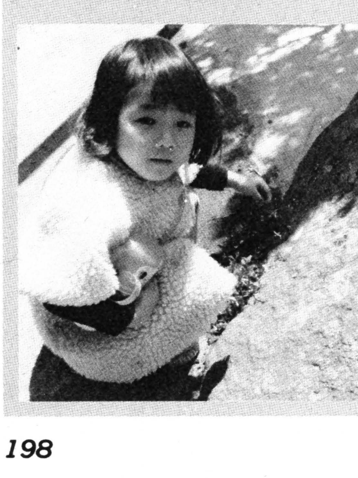
下のイラストは夢子ちゃん直筆のお部屋マップなのです。「シンプルイズザベスト！です。（笑）お母さんが、ゆったり寝かしてあげたいって言ってダブルベットにしてくれました」



小さい頃の夢子を初公開！



下の写真は、夢子ちゃんの３歳の頃の写真なんだけど、とっても、かわいいね！「いつも甘えていて、お母さんのヒザの上に、ずっといたの。人見知りして、すぐお母さんのうしろに隠れちゃう子でした」　今の元気な夢子ちゃんを見ていると、ちっともそんな感じの子には見えないけどネ。





情報Bank



←本誌・アイドル予備校でもすっかりおなじみになった、パソコン通信をしている夢子ちゃん。とってもサマになっているね！

パソコン通信で夢子ちゃんとお話しをしよう！　EYENETにある、夢子ちゃんのボードには、夢子ちゃんからナマのメッセージが書きこまれたり、イベントの情報なんかも書きこまれているんだ。キミも今すぐ、パソコン通信を始めて、夢子ちゃんとお話ししよう！

それから、５月下旬に公開される映画「SO WHAT」に夢子ちゃんが出演しているぞ。まじめな田舎娘役で出演しているから、ぜひ見に行こうね。歌にドラマにパソコン通信に、がんばる夢子ちゃんを、これからも応援してしまおう！



←５月下旬公開の映画「SO WHAT」に出演している我らが夢子ちゃん。
「いなかの娘で、ジャージ着て、三ツ編みして出ているのが私ですから、チェックしてくださいね」と、夢子ちゃん。しっかりみんなもチェックしようね！



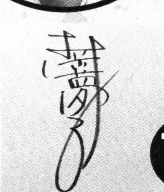
夢子3000円ショッピング
プレゼント

今回から、データバンクに登場してくれたアイドルに、合計3000円のショッピングをしてもらって、それをプレゼントすることにしてしまった。

夢子ちゃんが、愛をこめて書いてくれたサイン色紙と、夢をたくして選んでくれた品物をプレゼントするぞ！

欲しいっ！　て人は、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは５月７日だよ。

夢子の愛は、キミに伝わるかな？



10名

↑一家に１枚必需品の北岡夢子直筆サイン色紙だ！
夢子ちゃんのサインをもらって、部屋に飾ろう！



←夢子ちゃんが選んだのは“メモスタンド”を１つと、ワニとかキリンとか、動物の形をしたペンを４本。
夢子ちゃんからのプレゼントを当てて、学校で、職場で、友達に、上役に自慢してしまおう！

5名



iDOL Data Bank

夢子ちゃんの全データをキミのパソコンにインプットするのだ!!

本名	中山貴久子(なかやま・きくこ)
ニックネーム	ムー
生年月日	昭和46年2月2日
星座	水瓶座
血液型	A型
出身地	東京都台東区
サイズ	身長 155cm、体重 44kg、B-W-H 81-57-84、S 23.5cm
出身校	堀越学園高等部在学中
趣味	アイススケート・カラオケ
特技	珠算2級
家族構成	祖母・父・母・兄
歌手デビューはいつ？	昭和63年4月6日
ディスコグラフィ	★シングル『憧憬』('88.4.6)
TVドラマ出演歴	『こんな学園みたことない』『結婚式』
CM出演歴	なし
どんな性格	誰に対しても同じ態度で接する
自分の体で好きな所	手首
自分の体できらいな所	ぜんぶ
好きなファッション	動きやすい服・ミニスカート・Can
好きなスポーツ	テニス・バスケットボール
好きな動物	犬
きらいな動物	とくになし
好きな音楽	ポップス
好きなアーティスト	松田聖子さん
好きな食べ物	果物、お肉、おしんこ、バナナジュース
好きな色	白、黒、赤、ピンク
好きな絵	かわいい物
好きな場所	北の丸公園
尊敬する人	両親
理想の男の子	1.優しい　2.おもしろい　3.清潔　4.スポーツができる　5.私を信じてくれる　この5項目
きらいな男の子	1.すぐ怒る　2.不潔　3.私を信じてくれない　この3項目
よくみるTV	ドラマ
好きな映画	スタンドバイミー
旅行したい国	ニューカレドニア
占いを信じるか？	信じる
初恋はいつ？	中３の時
いちばん大切にしている物は？	両親・友人
愛読書	小説
ライバルは誰？	今は、新人の人達
弾ける楽器	ピアノを少々
欲しい物	アクセサリー
キスの経験	お父さん
チカンにあったことは？	あります。おすもうさんに……
結婚は何歳でしたい？	23歳
コンピュータをどう思うか？	画期的、すごいと思う

※アイドル・データバンクのプログラム・リストが欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで“アイドル・データバンク・リスト希望”と書いて送ってください。

構成／篠泰樹、佐藤武慶、田中千尋

IDOL DATA BANK
♪MELODY DATA♪



ミモザの奇蹟

歌／大西結花
作詞／湯川れい子
作曲／井上大輔
編曲／倉田信雄


```
T144L8V15@1105
<G+4.G+AG+4>E&E2R8<G+G+G+
G+4.G+AG+4>D+&D+1
R4C+4C+C+4D&D4C+4<G+B&B4
BB4.&BAG+A&A1
B4.B>C+<B4>F+&F+2.<AA&AG+&G+2R8G+Q2F+Q7A+4>C+&C+E4.
R4E2F+D+&D+1&D+1
R2R4R8F+&F+F+F+F+F+4.F+&F+G+4F+&F+C+4.
E4D+E&EF+4.ED+4C+&C+2
R4EED+C+4.R4D+D+C+<B4>C+&C+1&C+4R4
C+D+4E&E4R4R8G+G+G+
G+4AF+&F+E4D+&D+1
G+F+4E&ED+4E&E2C+D+4E&E4R4R8G+G+G+
G+4AF+&F+E4D+&D+1
G+F+4E&ED+4E&E1
R2E4F+D+&D+1
$
```

花びらを
優しく浮かべた
恋人たちのリバー・ボート
木もれ陽のセーヌ
あの時のように

ノートルダム見上げた
肩を抱き寄せ
時さえ止めた人

♡
夢ね　夢から醒めても
くちづけの花束
胸に抱きしめて
捜すのよ　奇蹟

青い目の
あの人がじっと
みつめてくるわ　シャンゼリゼ
悪いけど　睫毛
伏せたエトランゼ

☆
ドレスのまま素足で
踊り明かした
ミモザの花祭り

不意に　うしろから貴方
口笛を吹いて
頬濡らす　涙
くちびるで止めて

♡くりかえし
☆くりかえし



憧(あこがれ)憬

歌／北岡夢子
作詞／吉元由美
作曲／松宮恭子
編曲／萩田光雄


```
T140L8V15@1105R2R4C+E
E4.EEC+EF+&F+2R4C+E
G+AG+AG+4C+F+&F+2.R4
R8F+F+EF+A4.E4F+<A&A4R8A
B4.B>C+<BAB16>C+16&C+2R4C+<B
A4F+4AB>C+C+&C+2R3C+<B
A4F+4AB>C+E&E2R4C+E
F+4A4F+E4F+F+8EF+EF+A4A&A1
R2F+4G+4AAAAG+F+R8
A&AAAAG+F+R8
G+&G+G+G+G+G+G+AG+&G+4R4
F+4G+A&AAAAG+F+R8
A&AAAAG+AR8
B&BBBBB4AB&B4R4
C+4<BA&A4R4B>C+4E&E4R4
F+4G+4A4B4G+4F+E&E4R4F+4G+4
A4B4G+F+4E&E4F+4C+<BA>E&E1
R8EF+AG+F+G+A&A1
$
```

風が薄紅にゆれる桜並木
人ごみにあなた追いかけていたの

クラスも名前もわかっているのに
声もかけず二年が過ぎた

あゝ十七才大人だって思っていたのに
初恋の頃と変わらないね　切ない想い

青い定期かくした写真
小さすぎてわからないの
あこがれのまま

駅の階段を駆けのぼった途端
窓越しにあなた　ドアが閉まったの

違う学園の制服の人と
笑いながら行ってしまった

あゝ十七才淋しいほどきれいな春です
胸の中創るストーリーに泣いたりしたの

重い鞄　夢も未来も
想い出はいつも眩しい
あこがれだった

あゝ十七才大人だって思っていたのに
初恋の頃と変わらないね　切ない想い

胸の痛み　夢のひとひら
誰にも告げることもない
あこがれのまま

お知らせ

このデータを打ちこむと,「アイドルデータバンク」のプログラムで、データの検索中に、そのアイドルの歌のメロディが流れるのだ。プログラム本体が欲しい人は“アイドルデータバンク・リストテト希望”（120円切手を同封)、メロディ・プログラムが欲しい人は“メロディ・リスト希望”（120円切手を同封)、両方欲しい人は“両方希望”（200円切手を同封）と書いて、返信用封筒を同封してコンプティーク編集部へ送ってください。発送まで多少時間を要する場合があります。ご了承ください。

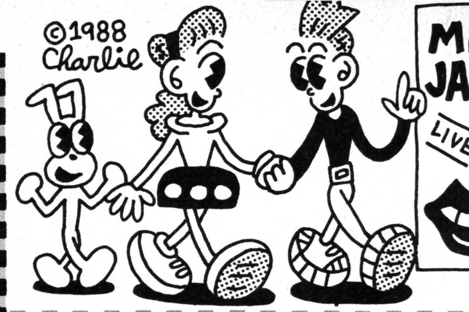


ひろばのコーナー



●リーダーズトーク＆グラフィックゲリラ
●トマス宇治谷の人生相談
●コンプティーク海外特派員報告
●インフォメーション
●エキサイティングライブラリー
●さはんじの徒然日記
●パズル・クイズ
●コンプティークビルボード
●押しかけソフトハウス訪問
●ひろコの直撃インタビュー
●私の日常生活

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



ハーイ、ひろコです。みんな元気ィー！
それでは、おたより、いってみようー！

ある日、電車の中で、人ゴミに押されて、首をドアにはさまれた人がいた。これは笑った。

新潟県　古田伸也

※人間は、とっさの場合、からだの一部分を外に出そうという本能があるそうです。
しかし、それが首とは気の毒にね。

（ひろコ）

ボクの友人Aは、そのまた友人Kにもらった自転車に乗っていて、警察に補導されました。Kのくれた自転車は盗難車だったのです。Aいわく、「ざけんじゃねえ～」ということだ。

大阪府　新谷和美

※不幸な人ですな。　（ひろコ）
※ひろコと同じ。（サトウ）



▲神奈川県　坂貴之クン
毎月のご愛読どうもありがとう。今後ともひき続き、よろしくお願いします。新しく始まる漫画も『ロマンシア』同様、かわいがってやってね。おもしろいよ

私が家の庭の除雪を行っている時のことであった。向かいの空地に雪を捨てるために一歩踏み出したら、腹のところまでからだが埋まってしまった。30分も身動きがとれないでいた。実生活でピットを体験できるとは思わなかった。

青森県　加川保広

※人生、どんなところにでも落とし穴はあるのです。　（ヒサキ）

先日、ボクと兄（社会人）は、〝ファミコン本体8000円！〟の広告を目にし、これは「買いだ！」と思い、家から1時間離れた、さるデパートに、兄の愛車テスタロッサ（兄はそう呼んでいる）で出かけた。閉店まで1時間半あったので、道草しながら向かっていたが、ふと、時計を見ると、閉店まであと10分。これはヤバイと思い、F1に負けず劣らないスピードでかっとんだ。そして、デパートが見えて来た。間に合ったと思いきや、車の後方から、「死後の世界はあるのです」じゃなかった、「そこの車、止まりなさい」と白バイにまたがった人に言われた。そのあと罰金を取られたのは言うまでもない。デパートを目の前にしながらファミコンが買えなかった。こんなボクと兄に愛の手を。

島根県　湯原修司

ボクの友人T.Hは、検尿を持っていく途中で落としたらしく困っていた。ところが、翌日、学校へ行くと、彼は検尿を持っていたので、「どこにあったの？」と聞いてみると、「昨日、おまわりさんが届けてくれたんだ。たぶん、誰かが拾ってくれたんじゃない？」と平気な顔で言っていた。拾ったのがT.Hの兄だということは、ボクを含めてごく一部の人々しか知らない。ちなみに、こいつはD＆Dのマスターがうまい。

愛知県　中森崇彰

※検尿には、おもしろエピソードがつきものなんだよね。なぜか。　ひろコ）



▲茨城県　地球丸クン
進級試験の調子はいかがですか？　まあ結果は4月に出るんだからね？

この間、ボクの町に「土井委員長」が来た。ボクの母は、1時間前に行き、一番前に座り、帰って来てから、「よかった」を繰り返していた。ちなみに友人Aも、前の方で見たといばっていた。あ～なんでこんなにも田舎なんだと、つくづく思う今日この頃です。

長野県　山崎哲也

※のどかな風景。　（ひろコ）

先日、コミック版『帝都物語』を探し歩いた時、私はさんざんな目にあった。まず、最初にはいった書店にて、「すみません。『帝都物語』のコミック版ありますか？」「えっ？『帝都物語』ってコミックになったん？」次の書店では、同じ質問に対する答えが、「え～っと『生徒物語』ってあったかな？」　3番めの書店では、「『毛糸物語』？　知らんねえ～」　田舎って大好きさっ!!

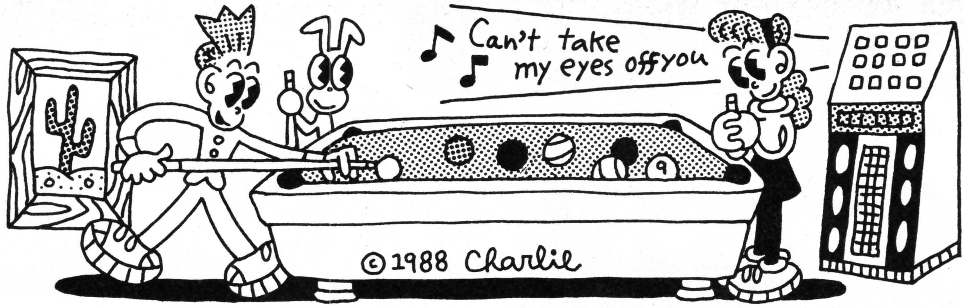
山口県　鶴谷洋介

※ぐふっ　（ヒサキ）

国語の時間、先生に指名され、「写真を壁に映す機械はなにか？」と聞かれたA子は「精神です」とぬかした。

茨城県　佐藤太一

※精神は機械の一種なのだろうか？　ハイブローすぎてひろコは……。　（ひろコ）





▲新潟県　Ryuクン
ひよっとしてこの春、卒業したのかな。卒業しても投稿してね



▲岐阜県　BITクン
RPG大好きのBITクン　また、すごいものを送ってね



▲岐阜県　BITクンPARTⅡ
女の子のシーフってのもめずらしくてよいかもね



▲大阪府　Finalクン
最後なんて言わずに、また描いておくれ。メッセージもつけてね



▲東京都　海軟風＆漢クン
おてがみが届いてよかったね。海軟風と文通したいって人が急増中よ！



▲愛知県　山下扇弥クン
ひろコも映画、大好き。近頃は、いろんなペンネームをみんな考えるもんだ



▲愛知県　舞那己クン
かっこいい先生！　こんな先生がいたらいいな



▲埼玉県　鹿田君菜クン
キミの住んでる町ってこんなふうなのかな？　楽しそうですね



▲高知県　100'S フリークスクン
目つきがシブイ妖精ですな。今後も妖精を追求してね



▲埼玉県　鹿田君菜クンPARTⅡ
そんなこと言わずに、どんどん応募してみてね



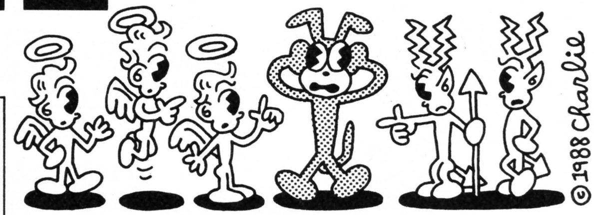
▲北海道　米ニストクン
なんで没になったら進級できないのかな？　ふしぎです



▲石川県　RODクン
はじめまして。『ロードス島戦記』の単行本もよろしくね

ひろコ'Sコラム





♥トマス宇治谷の人生相談

やっほーっ！ ひろコでーす。今月も大ボケトマスと共にがんばるよーっ！（ヤだけど）

「息子のことでおたよりします。うちの息子は現在中2、大のネコ好きです。それはいいのですが、次々に捨てネコを拾ってきて私が怒ると涙をためてうらめしそうに見るんです。そうすると私も何も言えないのですが、先日、ちゃんと数えてみたらとうとううちのネコは100匹になっていました。家中ネコだらけです。ネコも100匹いると気持ち悪いんですよね。一体私はどうしたらいいんでしょうね。（大分・読者の母・なつ子・41歳）

ひろコ（以下ひ）　きゃあ、すっごーい。私もネコ好きだけど100匹ってちょっと多すぎるわね。さぞ気味悪いことでしょう。

宇治谷（以下う）　ううーむ、「一体私はどうしたらいいんでしょうね」って、なんとなくおかあさんもくたびれ果てているのじゃ。わしゃネコ嫌いじゃ。100匹も家の中にうじゃうじゃいるところを想像すると、卒倒しそうじゃ!! ブクブク……。

ひ　ひえー、トマスが口からアワふいてる顔のが私には怖いです。でもねえ、拾っちゃったものを今さら捨てるのもカワイソーよねえ。やっぱりこれはこまめに好きな人を探し出して、一匹ずつもらってもらうしかないでしょう。

う　しかしじゃ、10匹ぐらい減ったとしても残りは90匹じゃ。全然いないのと10匹いるのはものすごい差があるが、100匹と90匹じゃたいして変わらんのじゃ。そんならやるだけムダじゃ。

ひ　だからネコの雑誌の〝ゆずりますコーナー〟に出すとか。思いきってネコ屋を始めちゃうとかね。

う　うむ、それじゃ!! おぬしも500回に一回ぐらいはいいこと言うのじゃ。タダで拾ったものを高値で売れば、これまでのエサ代も浮くというわけじゃな。なかなかの商売上手じゃなあ。

ひ　そ、そーゆーわけじゃないけどね。にしても、100匹のネコに全部名前つけてたのかなあ、この子。だとしたらすごいね。

う　ネコちゃん売って大もうけ〜、嬉しいなってばホイ!! はーるじゃはーるじゃ、うひゃ!! 諸君、わしゃ宇治谷じゃ。

「月刊コミックコンプティーク」いよいよ創刊！

3月25日、「コミプティーク」の兄弟誌「月刊コミックコンプティーク」が、いよいよ創刊されました。読者のみんなのご希望にお答えして、「コンプティーク」でおなじみの作家たちが勢ぞろいしちゃった、ぜいたくな新コミック雑誌です。麻宮騎亜、中津賢也、和田たつみ、伊東岳彦、杉田流仙、田中正仁、大宮直依といった名まえを聞いただけで、ワクワクしちゃうんじゃないかな？



全編アクション中心！オーデションによって、生まれた作家の第一作も歴史に残るであろう。

ゲーム、ビデオを盛りこんだ新しいタイプのコミック雑誌をキミはもう読んだかな？

まだ読んでない人、早く本屋さんへ！

まんがの森・高田馬場店・情報

4/10〜16――オリジナルアニメビデオ「アップルシード」セル画展。4/24〜30――「ルナティック　ルナ」海音寺裕原画展、5/1〜6――もりばやしりんご原画展、5/7、14：00〜16：00――「少女探偵RINNちゃんの事件薄」刊行記念、もりばやしりんごサイン会。以上の催しが、まんがの森・高田馬場店において行われる。お問い合わせは、東京都新宿区高田馬場1-33-6 ☎(03)209-0932まで。

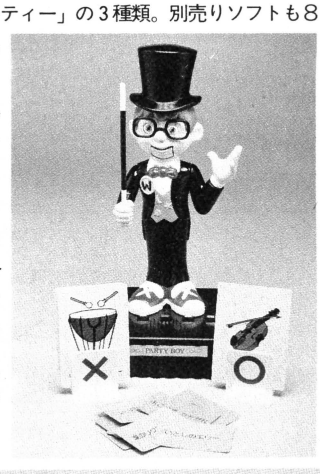
「まんがの森情報」は次号でもまたお伝えしま〜す。

GOODS



パーティーボーイ

（株）テンヨーから発売された『パーティーボーイ』は、カセットテープを台の中にセットして、スイッチをいれるだけで、ひとりでマジック・パフォーマンスをしちゃう人形なのだ。あなたは、ただアシスタントを務めればよいのです。手品は、パーティーボーイが、指定された曲を歌う「カラオケパーティー」、相手が選ぶボールの数をズバリ予想する「謎のゲームパーティー」、メニューの中から選んだ飲物をパーティーボーイが当てる「おかしなカクテル・パーティー」の3種類。別売りソフトも8種類（3500円）あるよ。



タネさえわかれば手品はカンタンだ。さあ、キミもパーティーボーイを従えてマジシャンに！ お問い合わせは(株)テンヨー☎(03)647-0471まで。9800円にて、百貨店、おもちゃ屋で好評発売中！

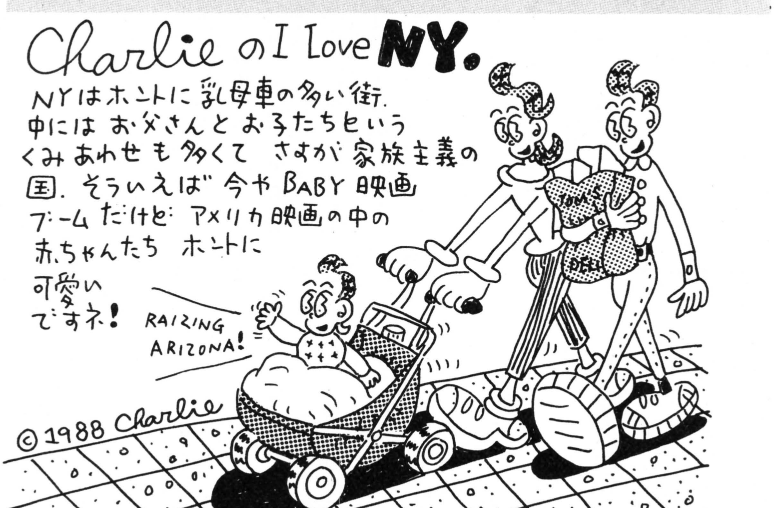
コンプティーク 海外特派員報告

乳母車と自動販売機そして「NYなんか恐くない」

N.Y.（ニューヨーク）にいると、ニッポンの人々がいかにこの街を誤解しているのかよくわかる。というわけで今まで誰も指摘しなかったN.Y.弁当の重箱の隅をつついてみると…まず第一に**乳母車がとっても多い！**　なぜかニッポン人が鬼のように恐れる地下鉄にだって平気で乗ってるし、お母さんは「お出かけ時は当然よ」って顔。ただし大事にすることと甘やかすことをカン違いする我々と違ってしつけはしっかり。ダダをこねたり泣いたりする子はいません。偉大です！　第二に**自動販売機がない！**　チケットもジュースも人の手から買います。あの大都会でいまだにってとこがビックリでしょ？　さて以上を手短かにまとめると、「我々ニッポン人はつまんないハードはみごとに極めたけれど、なにか大切なものをスポイルされてんじゃないかなあ。だってTokyoに比べたら、N.Y.なんてちっとも恐くないもの」ってコトですね、ハイ。



Charlie・イラストレーター。現在、N.Y.↔東京で気ままなヤドカリ生活を実践中。



大江戸裏ワールド

中野 豪



私の日常生活 サトウ編集長の巻

3／1　12：00PMより夕方までマルカツファミコンの会議、6：00PMよりまた会議、一日中会議にて不気嫌。とくに大事な会議なのに遅れてくる奴が多いのが気にくわない。いつものことだけど。不気嫌。

3／2　寒いうえに雨、不気嫌。夕刻、安田均氏と飯田橋にて会食。『ロードス島戦記』の第3部、小説版『ロードス島戦記』、ともに自信の弁を聞き、うれしい。9：00PM、プログラマーのI氏来社、密談。

3／3　角川文庫版『イース』の作者、飛火野耀氏、見本本を受け取りに来社。香り高いファンタジー小説に仕上がってうれしい。飛火野氏も、カムイ氏のカバー絵、口絵がよいので上気嫌。次回作の構想もすでにあるとのこと。楽しみだ。2月26日発売のマルカツファミコンが7日目販売調査でまた完売。きょうは、天気もよかったし、一日上気嫌。

3／4　10：15AMの新幹線にて名古屋入り。1：00PM T&E着。副社長の横山氏とよもやま話。今年は移植版を除き、4ジャンル5タイトルを発売すると意気盛ん。そのあと各ゲームデザイナーの方々に新作の話を聞く。ノリのよい明るいひとたちだなー、あいかわらず。とんぼがえりで夜コンプティーク5月号の表紙デザイン入れ、その後マルカツ3月11日発売の校了にはまる。だんだん不気嫌。5：00AM帰宅。

3／6　娘のひな人形をしまう。

3／7　久々に天気もよく暖い南風の吹く一日。午前中上気嫌。午後、雑用いっぱいで不気嫌。夕方、副編の久木氏と、ファミコンのピンボールを1点1銭かけて決戦、4回やって1,000円負ける。不気嫌。夜新宿でスタッフみなで飲む。上気嫌。

3／8　10：00より本社で宣伝会議。二日酔で不気嫌。

Exciting LIBRARY

ひろコの今月の一冊　モーテル・クロニクルズ

アメリカの雑誌に、「ジェシカ・ラングとメリル・ストリープはどっちがすてきか?」の論争についての記事があり、双方、言い分があるわけだが、結局、「でも、ジェシカ・ラングは、サム・シェパードとつき合ってるのよ」のひと言でジェシカ・ラングに軍配があがるというお話があった。そのサム・シェパードの著作の数々を、先日、渋谷・ロフトで発見。(ここは稀に見る優秀な書店です。私にとって)

本書は、戯曲がひとつもない、散文の世界。「パリ・テキサス」の原形になったといわれるものだ。

アメリカの中西部の匂いがいっぱいつまった映像さえ浮かびそうなイメージ。

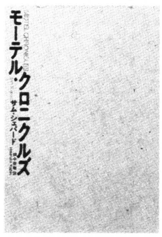
ジェシカ・ラングに出会う以前の彼の恋人に対する思いに触れられている箇所など、サム・シェパードファンの私には、困ったもんだという感想を抱かせるのだ。

脈絡のあまりない散文のつなぎ合わせだから、最初から完読しようなんて思わないで、気が向いた時に、パッと開いたページを読んでみよう。

一日の気分を左右してしまうことウケアイなのです。

モノクロの写真も、ナイーヴな文体をひきたてる。

私の座右の銘となりそうな本なのです。



▲サム・シェパード
筑摩書房 1600円

に処女作『城塞』で世界中の読者を驚かせている。

ストーリーは、なんでも請負人、始末屋ジャックが、盗まれたネックレスを取り戻すことを依頼されるという、ほとんどハードボイルドっぽい調子で幕を開ける。依頼人のクサムは、インドの外交官。ネックレスは、彼の連れの老婦人にとって、生命にかかわるほど重要なものだという。彼女は、盗まれたショックから入院してしまう。ジャックは、みごと、ネックレスを犯人から取り戻し、クサムに渡す。その直後、クサムと老婦人は、病院から姿を消してしまう。ジャックに襲われたネックレスの窃盗犯が、たまたま同じ病院に入院するのだが、その男が、物音を聞いて病室の窓に近づいた時、人間のものとは思えない2本の手が窓ガラスを破り、男の手首をつかんだ。ここまでが144ページ。ここから先は、1857年のインドへ逆行し、198X年のマンハッタンにおける奇怪な事件の根源をたどる。英国軍が、カーリー寺院の僧侶たちを虐殺し、封じられた扉を開けた時、現れた生物は……。復讐を誓ったクサムは、カーリーの魔物を現代に解放した。

BOOK REVIEW

聖エルザクルセイダーズ　松枝蔵人

コンプティークに大好評連載中のAVG小説が、文庫版として初登場。ストーリー松枝蔵人、イラストBLACKPOINTの強力タッグによる、学園ミステリーだ。

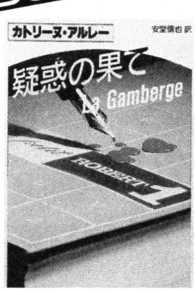
両親を不慮の事故で失った織倉美保は、母の奇妙な遺言によって『聖エルザ学園』に入学する。伝統と格式を誇るその名門校で美保を待ちうけていたものは……。



角川書店
380円

疑惑の果て　カトリーヌ・アルレー

名誉ある文学賞の候補になっている作家ノエル・フーラーが、アメリカ旅行から、パリに戻って来た。美しいアメリカ娘を妻として伴って。すぐにパリの人気者になった彼女。しかし、ある日、彼女の夫と名のる男から電話が。気づかぬうちに、悪夢がすぐ近くで手招きしているカトリーヌ・アルレー独得の手口だ。



創元推理文庫
430円

イース　失われた王国　飛火野耀

RPGの名作『イース』『イースII』にインスピレーションを得て書かれた、ファンタジー小説。

エステリアに漂着したアドルは、この地を守るため、邪悪な者たちを次々と倒しながら、6冊の本を一冊ずつ集め、消えた王国イーストの謎を解いていく。カバーイラストは藤原のカムイ氏だ。



角川文庫
420円

A1ハンドブック　㈱マイクロデザイン

MSXの中で一番売れてる松下電器の、「パナソニックA1」にスポットを当てて、よりよく使いこなすための解体新書。周辺機器「A1コンポ」の活用法にも触れられている。

漫画による楽しい説明、ゲーム、カタログもついている。

A1ユーザー必携の書だ。



㈱マイクロデザイン
1200円

マンハッタンの戦慄〈上・下〉

P・ウィルソン


イラスト／中村亮

目の前のテーブルで、ろうそくの炎がゆらいだ。テレサは、深呼吸をしながら闇の中に心を澄ませ、開いた手に指輪をのせた。のぞいていたカメラが、急に、望遠レンズの大写しに変わったかのように、矢つぎばやなイメージが湧きたって来た。テレサは、自己の霊力を強めて、そのイメージにスピードを落とした。道路が見える。

と、このように、若き霊能力者テレサは、テレパシーを使って、依頼人の望む物や人を見つけたり、問題の謎を解くことを仕事としていた。

そして、行方不明になっていた依頼人の娘が、死体になっていたのを見つける、というプロローグから始まるのが、ケイト・グリーンの『砕けちった月』という早川書房のミステリー。

私は、このように、超能力とか超常現象、はたまた、架空の生物や世界が出てくる小説を苦手としている。苦手なのであって、嫌いなのではない。

要するに、はじめから、目の前に、超自然な現象や場面を見せつけられると、私は、その世界へ入りこんでいけずに、本を閉じてしまうことが多い。

ところが、ホラー小説家ポール・ウィルソンの『マンハッタンの戦慄』では、はじめは、まったく普通の小説の調子で始まり、十分、ストーリーに引きこんだところで、はじめて不可解なものを登場させる。そこから先は、100%ホラーな世界へ、読者をひきずりこんでしまうのだ。

そのようなウィルソン独得の小説作法は、すで



サンケイ文庫
各500円

アムレット

M・マクダウェル

スティーヴン・キングも絶賛したという、新進ホラー作家のデビュー作。

アメリカ、ディープサウスのアラバマ州の田舎町。若い妻サラには、銃の暴発事故で大けがを負った夫と、銃に恨みを抱く義母とのつらい3人暮らしだった。ある日を境に、義母のアムレットが、恐しい惨事を呼ぶようになってしまった。


ハヤカワ文庫
620円

灼熱の黄金郷〈上・下〉

J・ライダー

ロバート・ラドラムがライダー名義で書いた作品の2作目。フリーの地質学者、マコーリフは、巨額の報酬を約束されてジャマイカの地質調査をひき受けた。依頼主の意外な顔。ビッグなスケール。"ハリドン"とは何なのか？ 主人公が使命を帯びて謎解きをするあたり、RPGとしても楽しめるぞ。



角川文庫
490円、460円

超能力野郎

清田益章

世界に名を馳せるファーストクラスの超能力者マスアキキヨタの本である。国内外における講演、タレント活動で忙しい著者の生い立ち、ロングトーク、父の日記などを通して、キミも"不思議"に触れてみよう。彼の心のメッセージを理解すれば、キミもエスパーになれるかも。写真は、コンプティークの表紙を撮っている岩瀬陽一氏。



扶桑社
1300円

ラプラスの魔

山本 弘

ハミング・バード・ソフトから、発売中の人気RPG『ラプラスの魔』が、ついに迫力たっぷりの小説になった。

日本人の霊能力者、草壁健一郎が、アメリカの霊屋敷から、霊世界へ飛び、怪物と戦う。ゲーム小説の新鋭山本弘が、安田均の原案を得て描く、怪奇ファンタジーで、RPGファンも満足。



角川文庫
420円

さはんじの 徒然日記（つれづれにっき）



時は過ぎてもオイラの借金は減らないねぇ

最近、一時期ほどの盛り上がりはなくなったがレトロが流行っているらしい。

編集部で流行（はや）っているゲームも『ソーサリアン』でも『イース』でもなく、あの懐かしの『ピンボール』だ。遊び方もただ単にハイスコアを競い合うのではなく、一〇〇〇点10円で争う〝賭けピンボール〟なのだ。

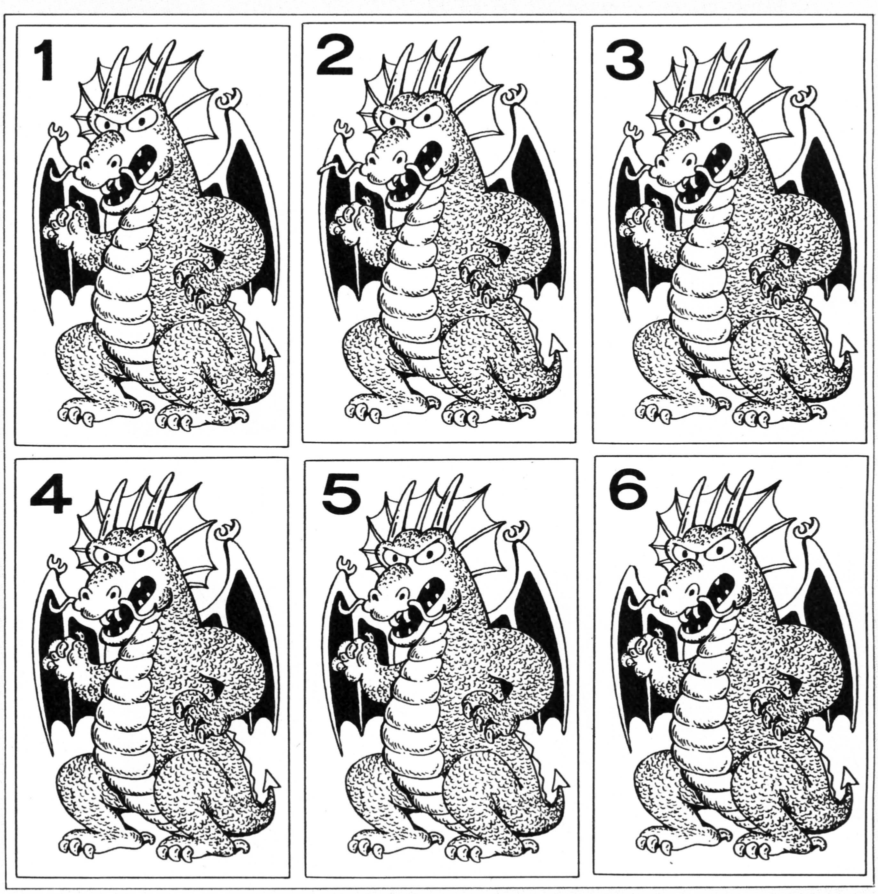
「一〇〇〇点10円なら安いョ」な〜んて思っているあなた!! それは甘い。2万点の負けは200円、10万点なら一〇〇〇円の負け。それに一ゲーム30分かからないから何度でも手軽にできちゃう。これが負けこむと結構な金額になる。

久木さんなどは、暇そうな奴を見つけてはカモにしている。なにを隠そう、オイラもカモのひとり。2万点の負けを埋めようと、また勝負してはさらに5万の負けを生む。ひえ〜〜〜ん!! 借金は〝あっ〟という間に雪だるま式に増えた。

が、しかし自慢じゃないけどオイラは、借金はできるが返す金なんてあるワケない!! 〝こうなりゃ無視〟をと決めこんだが、集金にやたらと来る。最初はニコニコと笑ってごまかせたけど、そう何度もきくワケない。相手もオイラの持ち物を取ったり、服を脱がそうと段々強引な取り立てを始めた。それでもいうことをきかないと、「お前は向こう一年間タダ働きだ!!」とどなる。オイオイ、それはないでしょう。大人げない(?) グスン……。

P・QUIZ PUZZLE

パズル クイズ



今月はホンモノさがしクイズだよ。魔宮の悪者ドラゴンはとっても用心深く、5人の影武者がいる。キミの使命は、ホンモノのドラゴンを探すことだ。手がかりはただ、ホンモノと影武者とは、どこか1カ所だけ違っている箇所があるということだ。影武者どうしは、2カ所の違いがあるってわけだ。わかった人は〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部・パズルクイズ係まで。

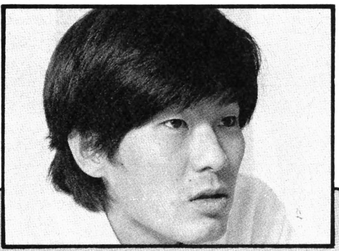
先月号の解答はEでした。できたかな？

パズル制作／草野公平

パズル・クイズの正解者のうち、抽選で5名にTシャツプレゼント。

ひろコの押しかけソフトハウス訪問

長寿楽を発明したら分けてね



今までお邪魔したさまざまな会社の中で、最も美しいのがこのマイクロソフトといってしまってよいのでないだろうか。米国ワシントン州シアトルに本社があるというマイクロソフトの増川美樹さん（27歳・新婚）にお話を伺った。

H：今、抱えてるお仕事はなんですか？

M：４月中旬頃に発売になるマイクロソフトチャートのバージョン３を作ってます。

H：新婚だそうですが、奥様はかわいいですか？

M：かわいい人だとずっと思ってたんですが、結婚してはじめて、見た目と違う性格を知りました。

H：どんな落差が？

M：こわいです。

H：なるほど。生活は快適ですか？

M：妻がカタギのＯＬなので、それに合わせて規則正しい生活になってしまったんですが、からだによい生活というのは、からだに合わないということに気づきました。

H：家事なども分担で？

M：ええ、現在、担当しているのが、洗いもの、お風呂掃除、ゴミ出し、週末は家中の掃除機かけです。

H：休日はどんなことして過ごしてるの？

M：週休二日制なんだけど、１日は買物でつぶれるでしょ、で、あとは、両方の実家から『これ頂いたから、あちらにも届けといて』とか言われて、中継してるうちに過ぎていきますね。

H：ホームドラマみたいですな。買物って日用品ですか

M：そう。食料です。「今日は買物行くのやめない？」と言うと、「明日から食べるものないけどいいの？」と言われるので……。でも、最近は買物も一種の楽しみになってきましたね。昔は、カートを押してるだけだったのが、「あ、あれは安い」とかわかるようになってきたし。

H：夢はありますか。

M：宇宙旅行と、長寿薬を手にいれたい。自分が死んだすぐ後に、長寿薬が発明されたり、宇宙旅行に手軽に行けるようになったりすると、くやしいでしょう。おもしろいものを見逃がすの嫌なんですよ。

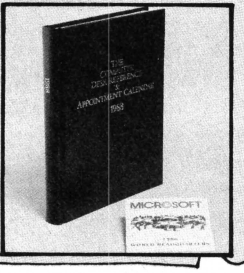
H：お祭り好き？

M：そう。つくば博なんか３回も行ったし、大宮そごうのオープンも行ったし、それから、去年の９月、アメリカに出張してたんですが、23日沖縄で金環日食が見られるっていうんで、帰って来て、沖縄へ飛んだんですよ。無事、拝みました。



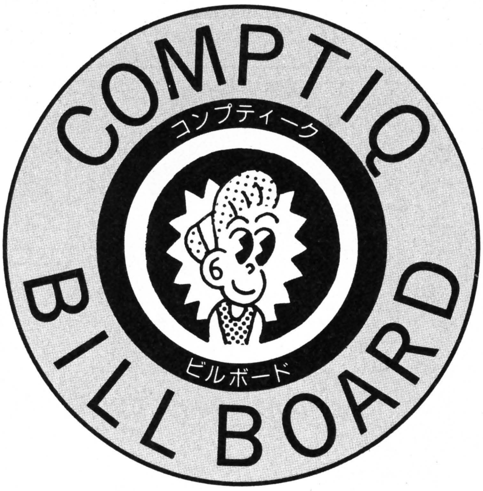
今年の夏は、皆既日食を見に、南の島へ行きたいと抱負を語る増川さん。

奥様によろしく。すてきな主夫になってね。



増川氏のプレゼント

増川さんからのプレゼントは、マイクロソフトオリジナルのリトグラフ（もちろん、描かれているのが、マイクロソフト本社だよ）と、1988年の豪華なダイアリーである。限定１名様に当たります。希望者は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル４Ｆ コンプティーク編集部『ひろこの押しかけソフトハウス訪問・プレゼント係』まで。'88年５月７日しめきり。



読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。
注：W〒とは、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。



ゆずりたい

●MSX用ソフト『ハイドライドII』『ハイドライド３』をセットで7200円で譲ります。
新品同様で、箱、マニュアル付。価格は送料込みです。W〒でご連絡を！ 〒800-02福岡県北九州市小倉南区湯川新町3-20-22　登本真一

●ＰＣ8801ＳＲ用ソフト『イース』『ウルティマⅣ』『ハイドライド３』をセットで１万５千円で譲ります。〒516 三重県伊勢市朝熊町1071-1　森口陽一

●ＰＣ8801ＳＲ用ソフト『プロ野球ファン』を3500円で譲ります。箱、マニュアル付です。W〒でご連絡ください。〒701-42岡山県邑久郡邑久町尾張61-8　横山哲士

●ＰＣ8801ＳＲ用５Ｄソフト『三国志』『ウィザードリィ３』『信長の野望・全国版』を各3500円、『うる星やつら』『めぞん一刻』『イース』『うっでいぽこ』を各3000円、『ヤシャ』『大戦略88』を各2500円で譲ります。箱、マニュアル付、完動品。W〒で連絡を。〒651-15兵庫県神戸市北区長尾町上津1506　善入大介

●ＰＣ9801用５インチ２ＨＤ『ティル・ナ・ノーグ』（未使用）を5000円、『三国志』（未使用）を4000円で譲ります。すべて送料込みです。W〒で連絡を。〒497 愛知県海部郡七宝町川部二屋敷５　室田裕貴

●Ｘ１用５Ｄソフト『信長の野望・全国版』『ウルティマⅣ』を各3000円以上、『イース』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ロマンシア』『太陽の神殿』『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオ２』『ブラスティー』を各2500円以上。
すべて箱、マニュアルあり。W〒でご連絡を。〒236 神奈川県横浜市金沢区富岡西4-58-8　下川典光

●ＰＣ9801用５インチ2DDソフト『メルヘンヴェールＩ』『ザナドゥ』『美少女写真館』『セイバー』『ウィル』『殺人倶楽部』を各２千円で譲ります。すべて箱、マニュアル付です。まずはW〒でご連絡ください。
〒572 大阪府寝屋川市明徳2-8-12-201　橋本裕志

●Ｘ１用５インチソフト『ハイドライドII』『夢幻戦士ヴァリス』を各3000円、『デゼニワールド』『マクロス』を各1000円ぐらいで譲ります。すべて箱、マニュアル付、新品

ひろコの直撃インタビュー

JOT永世名人は、意外にマジメな好青年なのであった



イラスト／中野 豪

正直言って、この人に会うのは勇気が必要だったひろコだが、会談後の印象は、興味を持ったことには一生懸命取り組む真摯(しんし)な姿勢の人ってことだった。もう、おわかりでしょう、その人の名は吊端撃彦氏（さそり座・Ａ型）である。
Ｈ：ほかに趣味はありますか？
Ｇ：ボクはやらないのは酒だけでね。煙草は１日100本でしょ、バクチでしょ、女でしょ。酒はね、飲む時は、人並に飲むのよ。でも、習慣性がないの。一年ぐらい飲まなくても平気。生まれてから17年間、飲んでなかったわけだしね。
Ｈ：はあ。
Ｇ：あとは将棋。
Ｈ：将棋道場へ行ったり。
Ｇ：うん。ぼくは新聞も毎日新聞。将棋界に好意的だからね。
Ｈ：好きな食べものは？
Ｇ：辛いもの。ボクは甘いものがダメで、イモ・マメ類及び牛乳が嫌いなの。
Ｈ：ふうん。一日のうちで最も楽しいひとときは何してる時ですか？
Ｇ：言わずもがなでしょう。
Ｈ：これは失礼。ポリシーなんてありますか？
Ｇ：ボクは、他人の性格を知ろうと思ったらバクチをやるんですよ。バクチは人生の縮図だからね。
Ｈ：どんなふうに差がでます？
Ｇ：やっぱり勝ち運の強さ、押し引きのタイミングを見測れるかどうか。あと、負けた時の払い方ですね。
Ｈ：味わい深いおことばですな。ご自分のチャームポイントはなんだと思いますか？
Ｇ：潔ぎ良さです。
Ｈ：はい。
たまたま、興味を持ったものが、ジメジメしたアンダーグラウンドっぽいものだっただけで、吊端氏は活字中毒者となんら変わらない情熱と純粋さを持っているのだ。
久々に地上に出たといった感じの密室の哲人の嬉々として話す姿は、意外とかわいい。ふふふっ私はここでキミの小さな秘密をバラしちゃうのだ。吊端氏は、実は、妻帯者なのである。

同様です。W〒でのご連絡をお待ちしております。〒810 福岡県福岡市中央区輝国2-12-54 白石卓也

●セガマークIII用ソフト『ファンタジーII』『ファミリーゲームズ』『麻雀戦国時代』を各2000円、『グレートバスケットボール』『ザ・プロ野球ペナントレース』『アウトラン』を各1800円で譲ります。2本以上買ってくれた方は、20%offも可能！ 送料は相談しましょう。希望ソフトを明記の上、W〒で。〒181 東京都三鷹市大沢3-2-30 小林隆之

●MSX2用ソフト『エルスリード』を4000円で、『ロマンシア』を2000～2500円で譲ります。すべて、箱、マニュアル付、新品同様です。W〒でご連絡ください。〒643 和歌山県有田郡広川町広1326 戸石泰敏

●PC8801mkIISR用ソフト『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』『マイト・アンド・マジック』を各3500円で、『めぞん一刻』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『三国志』『ワールドゴルフII』『イース』『ガンダーラ』を各3000円で譲ります。W〒で連絡を。〒780 高知県高知市稲荷町2-13島内マンション301 西村博規

●FMニュー7用5インチソフト『ウィザードリィ』『覇邪の封印』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『テグザー』『ハイドライドII』を各1500～2000円で譲ります。全部、箱、マニュアル付、送料はこちら持ちです。

W〒で連絡を。〒254 神奈川県平塚市南豊田77-4 岡本浩一

●X1用5Dソフト『ガンダーラ』『ガイフレーム』『ジーザス』『スーパーレイドック』『マンハッタン・レクイエム』『リバイバー』『ミュージアムX1』『アルカノイド』を各2500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。W〒でのご連絡をお待ちしています。〒260 千葉県千葉市磯辺3-12-10 山川秀幸

●PC8801SR用ソフト『ゼリアード』『ヤシャ』『ハイドライド3』『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』『ウイングマン・スペシャル』『クリムゾン』『イース』『セイレーン』『アンドロギュヌス』を各3000円（送料込み）で譲ります。すべて箱、マニュアル付。W〒でご連絡を。〒590-05大阪府泉南市信達市場1592-1 成田 豊

●FM77AV用ソフト『ワールドゴルフII』『ジーザス』『レイドック』『覇邪の封印』を3000～3500円で、『ギャルっぽクラブ』『北斗の拳』『アリオン』『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』を各2000円で、セガマークIII用ソフト『アフターバーナー』『スケバン刑事II』『プロ野球ペナントレース』を2000円ぐらいで譲ります。すべて箱、マニュアル有り。W〒で連絡を。〒879-13大分県速見郡山香町野原1388-3 豊田修志

●PC8801SR用5Dソフト『ウルティマIV』『ソーサリアン』『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』『ヤシャ』『プロ野球ファン』『マイト・アンド・マジック』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『抜忍伝説』『ゼリアード』『イース』『大戦略マップコレクション』『ロマンシア』『ガイアの紋章』『エルスリード』『シルフィード』『ハイドライド3』を譲ります。

高額の方を優先します。希望価格を明記の上、W〒で。〒021 岩手県一関市萩荘字打ノ目264-5 三浦慎也

ゆずってホシイ

●PC8801mkIISR用ソフト『三国志』『信長の野望・全国版』『ラプラスの魔』『ウィザードリィ』を3000円ぐらい、『マイト・アンド・マジック』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を4500円ぐらいで譲ってください。

まずはW〒で連絡を。〒983 宮城県泉市南光台2-9-16 秋藤 純

●PC9801用3.5インチソフト『ワールドゴルフII』『ティル・ナ・ノーグ』『殺しのドレス』を各3000円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。

〒889-18宮崎県北諸郡山之口町大字花木218-1 川内純男

●PC8801mkIISR用ソフト『ウィザードリィ』を1500円で、『タイムエンパイア』を1500～2000円で、『ヴァリス』『マカカーラ』『アルゴー』『ウィザードリィ2』を2000～2500円で、『サイキックウォー』『マンハッタン・レクイエム』を2500～3000円で、『ゼリアード』『ジハード』『抜忍伝説』『クリムゾン』を4000～4500円で譲ってください。W〒でご連絡を。箱、マニュアル付を希望。

〒722 広島県尾道市日比崎町3-17 小畑仁人

●PC8801mkIISR用ソフト『ウイングマン』を1000円、『グインサーガ』『ミュール』『ブラスティー』を各1500円、『ザナドゥ』『ロマンシア』『イース』『ウイングマン2』『シルフィード』『サイキックウォー』を各2000円、『セイレーン』『ウイングマン・スペシャル』『ウルティマIV』『マイト・アンド・マジック』『Mr.プロ野球』を各3000円ぐらいで譲ってください。箱、マニュアル付を希望。送料は当方が負担。まずはW〒で。

〒930 富山県富山市北新町2-2-10 時沢信吾

●PC8801mkIISR用ソフト『うる星やつら』『ディーヴァ』『シルフィード』『バビロン』『ジェネシス』『サイキックウォー』を各1000～2000円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。〒232 神奈川県横浜市南区六ツ川1-248 飯田寛盛

大江戸裏ワールド

中野 豪



●PC8801SR用ソフト『ソーサリアン』を3000円前後で、『軽井沢誘拐案内』を1000円前後で、また、D&Dの『エキスパートセット』を1500円前後で譲ってください。

W〒で連絡を。〒500 岐阜県岐阜市茜部本郷2-152-1 野崎 充

●X1シリーズ用『三国志』『ラプラスの魔』『ウルティマIV』『リバイバー』『スーパーレイドック』を各3500円ぐらいで譲ってください。箱、説明書付を希望。まずはW〒で。〒921 石川県金沢市光が丘1-143 菊田昌史

●PC8801mkIIFR用ソフト『信長の野望

・全国版』『ホテル・ウォーズ』『ファンタジーII』『ミュール』『ウォーニング』『ウイングマン・スペシャル』『ヤシャ』を各2000円で譲ってください。完動品で、箱、マニュアル付を希望。W〒でご連絡を。〒370-22 群馬県甘楽郡甘楽町上野116-1　吉田高惣

●PC8801mkIISR用ソフト『殺人倶楽部』『カサブランカに愛を』を各1500円、『道化師殺人事件』『英雄ヤマトタケル』を各1000円、『アート・オブ・ウォー』『マンハッタン・レクイエム』を各3000円で譲ってください。W〒でご連絡を。〒039-12青森県三戸郡階上町道仏字榊山11　桑木三男

●X１用５Dソフト『T.D.F.怪獣大戦争』『ディオーネ』『新竹取物語』を各2500円ぐらいで譲ってください。完動品、箱、説明書付を希望。まずはW〒で。〒709-08岡山県赤磐郡山陽町正崎621-3　宮尾茂樹

●X１ターボ用ソフト『ジーザス』『ユーフォリー』『スーパーレイドック』を2500～3000円ぐらいで譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒656 兵庫県洲本市物部1-16-45　柴山英雄

●PC9801用５インチ2HDソフト『ウルティマIV』『魔神宮』『ティル・ナ・ノーグ』を各4000～5000円で、『ファンタジーII』『大戦略II』『イース』『エルスリード戦史』『アルゴー』を各3500～4000円で譲ってください。

完動品、箱、マニュアル付を希望。連絡はW〒でね。〒845 佐賀県小城郡小城町122　井手崇雄

●X１用ソフト『うっでいぽこ』『ヴァリス』を各2500円以内、『スーパーレイドック』『ガンダーラ』『ラプラスの魔』を各4500円以内で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒でご連絡を。〒028-01 岩手県和賀郡東和町落合１区520　小原春彦

●X１ターボ用ソフト『三国志』『信長の野望・全国版』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『マイト・アンド・マジック』を各4500円、『ガンダーラ』『ジーザス』『ワールドゴルフII』『ハウ・メニ・ロボット』『ザ・マン・アイ・ラブ』『電脳水滸伝』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を各3000～3500円で譲ってください。W〒でご連絡を。〒306-06茨城県岩井市辺田151　井上敏宏

●PC8801mkIISR用の『抜忍伝説』『殺しのドレス』『ヤシャ』を各3000円以下で譲ってください。すべて箱、マニュアル付を希望。W〒でご連絡を。〒658 兵庫県神戸市東灘区深江北町1-8-8　坪内祥晃

●PC8801mkIISR用ソフト『大戦略』を2000円前後で、『ヤシャ』『プロ野球ファン』『めぞん一刻』を各2500円前後で、『ハイドライド３』『ザナドゥ』+『ザナドゥ・シナリオII』を各3500円前後で譲ってください。

箱、マニュアル付を希望。〒066 北海道千歳市若草1-23-4　畑中昭宏

交換したい

●当方のPC8801SR用ソフト『ガンダーラ』『ディーヴァ』『マカカーラ』のいずれかと、あなたの『ソーサリアン』『ドラゴンバスター』『プロ野球ファン』『ジーザス』のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付、W〒で連絡を。〒514-01三重県津市白塚町2351-2　益川基司



●当方のX１用ソフト『マイト＆マジック』『抄本三国志』『マカカーラ』『リグラス』『アリオン』のいずれかと、あなたの『信長の野望・全国版』『ウィザードリィ２』『夢幻の心臓II』『ファイナルゾーン』のいずれかを交換してください。当方全部箱・マニュアル付。箱・マニュアルはなくともかまいません。まずはW〒で連絡を。〒999-37山形県東根市向原2734-127　奥山 好

●当方のMSX用ソフト『悪魔城ドラキュラ』（箱・マニュアルなし）『グラディウス２』（箱・マニュアル付）と、あなたのMSX２メガROM用『信長の野望全国版』（箱・マニュアル付）を交換して下さい。W〒で連絡を。〒407 山梨県韮崎市水神1-1-3　中嶋昭人

●当方のPC9801用５インチ２HDソフト『イース』（箱・マニュアル付）とあなたの『ウルティマIV』『ザナドゥ』『太陽の神殿』『ウィザードリィ』『ハイドライド』のいずれかを交換して下さい。箱・マニュアル付を希望。まずはW〒で連絡を。〒334 埼玉県川口市安行原2406-3　井上徳康

●当方のFM77AV用ソフト『三国志』『ディープフォレスト』『ディーヴァ』『ロストパワー』『トップルジップ』のいずれかと『ウルティマIV』『イース』『マイトアンドマジック』『T.D.F.』のいずれかを交換してください。お互い箱・マニュアル付で。W〒で連絡を。〒307-01茨城県結城市大木876-4　木下秀信

●当方のX１用ソフト『ファイナル・ゾーン』『太陽の神殿』『殺人倶楽部』『大戦略』のいずれかと、あなたのRPG、シュミレーションAVGと交換してください。W〒で連絡を。〒201 東京都狛江市猪方4-5-4　石黒昭治

●当方のPC8801mkIISRシリーズ用５Dソフト『クリムゾン』『ワールドゴルフII』『天使たちの午後II』『ウイングマン２』『うる星やつら』『地球戦士ライーザ』（すべて箱、マニュアル付美品）と、あなたの『ディーヴァ』『めぞん一刻』『ラプラスの魔』『ジンギスカン』『ザナドゥ＆シナリオII』『ロマンシア』のいずれかを交換しましょう。W〒で連絡を。〒344 埼玉県春日部市豊町6-20-1　神谷和成

●当方のPC88SR用『トップルジップ』『ファイナルゾーン』『ザナドゥ・シナリオII』（全て箱、マニュアル付、美品）の中のいずれか２本と、あなたの箱、マニュアル付の『クリムゾン』を交換して下さい。又は各2000円で売ります。W〒で連絡して下さい。〒503-03岐阜県海津郡平田町今尾3198　阿部博昭

●当方のX１用のソフト『ウルティマIII』を貴方の『殺人倶楽部』と『ウィザードリィ』２本と交換して下さい。また『ザナドゥ』とあなたの『アルバトロス』『上海』『めぞん一刻』のうちいずれかと交換して下さい（箱・マニュアル付希望）。いずれも新品同様、おまけ付き。W〒でお知らせ下さい。〒647 和歌山県新宮市三輪崎3-11-16　仮家 崇

●当方のPC88用ソフト『ハイドライドI』＋『ハイドライドII』＋SPSにVA専用にしてもらった『ザ・リターンオブ・イシター』（いずれも完動、美品、箱、マニュアル付）を、あなたのPC88VA用ソフト『ダイレス』または『かわいそう物語』と交換してくれませんか、送料こちらもちです。

あなたも完動、箱、マニュアル付をお願いします。W〒で連絡下さい。〒700 岡山

県岡山市内山下1-15-16　平松茂樹

●当方のセガマークIII用ソフト『ファンタジーゾーンII』と、あなたの『ロッキー』『グレートバスケットボール』『グレートバレーボール』のいずれかを交換して下さい。

箱、説明書はお互い付けましょう。W〒で連絡して下さい。〒675-03兵庫県加古川市志方町細工所1096-35　橋口浩隆

●当方のＰＣ88用５インチソフト『ヤシャ』と、あなたの『ウルティマⅣ』。当方の『177』『大脱走』と、あなたの『ウィバーン』『ウィザードリィ』『パットン第三軍』『レニングラード』のいずれかと交換して下さい。

箱、説明書有。絶対箱、説明書付希望、まずW〒で。希望の方には88テープソフトも付けます。〒500 岐阜県岐阜市西川手7-58　宮川　亘

●当方のMSX用『ハイドライドII』と、あなたの『ドラゴンクエスト』(MSX2専用も可）を交換して下さい。W〒で連絡を。〒736 広島県安芸郡海田町月見町8-2-406　新延利久

●当方のＰＣ8801ＳＲ用ソフト『クリムゾン』＋ファミコンのディスクカード３枚と、あなたの『マイト＆マジック』『ソーサリアン』『ラプラスの魔』のいずれかを交換して下さい。箱、マニュアル付を希望。当方は全部付いています。W〒で連絡を。〒655 兵庫県神戸市垂水区学が丘5-2-518-2　高野優介

●当方セガマークIII用『アフターバーナー』（箱、マニュアル、新同品）と、あなたの『ファンタシースター』(箱、マニュアル付で）を。W〒で連絡を。〒514 三重県津市一身田平野608-20　増田智太郎

会員募集etc

●『ドラクエ教』会員募集中！

ファミコン、ＰＣエンジン、セガのユーザーのためのサークルです。15歳～18歳で東京在住、暇のある人はご連絡ください。〒107 東京都杉並区西荻北3-13-11 小日向ハイツ　永富盛夫

●『ＤＤＭ協会』会員募集中！

RPGが好きな人であれば、初心者でも上級者でもO.K. 主に、「Ｄ＆Ｄ」「ローズ・トゥ・ロード」「フォリナー」「クトゥルフの呼び声」「トラベラー」等をプレイしています。

また、３月中旬には、会誌を出す予定なので、イラスト、マンガに自信のある人も同時に募集します。我こそは!!　と思う勇者は、60円切手を同封の上、下記へ。〒193 東京都八王子市館町1097-1-2-401　足立　航

●『クラブおくもこ88』会員募集中

当クラブでは、PC8801mk II SR 以降のユーザーのためのクラブです。活動内容は月１回の会報の発行です。会報の内容は、ゲームのヒント、情報交換など幅広い分野にわたっています。入会希望者は、60円切手同封の上、下記までご連絡を。〒729-23 広島県竹原市忠海町長浜3148-6　高原淳一

●『ＰＣ8801シリーズユーザー』会員募集

会員を限定30名募集します。早い者勝ちです。活動内容は、会誌の発行、情報交換、オリジナルデータ集の販売、プログラム、コンストラクション、グラフィックのコンテストなどです。入会希望者は、60円切手同封の上、〒401-04山梨県南都留郡鳴沢村2554　渡辺　実

●『T'』会員募集中

PC8801mk II SR以降のディスクユーザーを募集中です。活動内容は、ソフトの情報交換です。入会希望者は、60円切手を同封の上、下記まで。〒934 富山県新湊市野村1291　田中謙二

●『Sweet Sugar』会員募集中！

北は北海道から南は沖縄まで、14歳以下の会員を全国的に募集しています。パソコンを持っていない人でもO.K.　パソコン、ファミコン、アーケード、アニメ、映画好きな人なら誰でもO.K. 絵に自信のある方、女性も大歓迎。くわしくは60円切手同封で下記まで、〒321-06栃木県那須郡鳥山町金井2-23-20　斉藤　敦

●『トトコン　CLUB』会員募集中

ＰＣ8801シリーズのユーザーを対象としたクラブです。活動内容は、会誌発行、ゲームソフトの交換、貸し出しなどです。遠方の方も、ぜひ入会してください。くわしくは、返信用封筒（切手を貼ってね）を同封の上、下記まで。〒427 静岡県島田市三ツ合町1222-16　飯田　仁

●『P.B.C.』会員募集中

当クラブでは、ＰＣ8801シリーズのユーザーを募集しています。おもな活動内容は、会誌の発行、ソフトの情報交換です。ゲームの好きな人、初心者も大歓迎。入会希望者は60円切手を同封の上、下記までご連絡を。〒943 新潟県上越市東城町2-1-38　町田明信

●『Burger Shop』会員募集中

第一次会員募集中。会報によって、会員どおしのコミュニケーションをはかろうと思っています。好きなことを自由に述べ合いましょう。当面は会費なし。詳しい資料を送りますので、60円切手を同封の上、下記までご連絡を。〒658 兵庫県神戸市灘区本山南町7-3-1-207　井上英樹

●『WIZARD』会員募集中

第２期会員を募集しています。内容は、季刊会誌の発行です。「ゲームブックレビュー」「難解ＧＢの解答」「テーマソングを作ろう！」「RPG紹介」「会員のコーナー」なども りだくさん。合言葉は全員参加。原稿を書ける方は特に歓迎！　また、他のサークルの方とも情報交換をしたいと思っていますので、おたよりください。入会希望者は、60円切手２枚同封の上、下記まで。〒811-34福岡県宗像市田熊1254-37　大場康弘

●『ONE DAY 88 CLUB』会員募集中！

当クラブは、ＰＣ8801ディスクユーザーを対象としています。おもな活動内容は、ソフトの情報交換と、２カ月に１回の会誌の発行です。会費は一切なし。まだ、会員が少ないので、みんなで楽しくやっていこうと思っています。詳しくは、60円切手同封の上、下記まで。〒828 福岡県豊前市千束町荒堀567　山口弘史

●『Wing 88』会員募集中！

当クラブでは、ＰＣ8801シリーズのディスクユーザーを募集しています。おもな活動内容は、ソフトの情報交換です。入会金は一切不要。詳しくは60円切手同封の上、下記まで。〒470-01愛知県愛知郡東郷町春木台2-12-6　大坪裕一

●『はちはちくらぶ』会員募集中！

当クラブは、ＰＣ8801ＳＲ以上のディスクユーザーのためのクラブです。活動内容は、ソフトの交換、情報交換など。入会金、月会費、会費誌などは一切タダ。ＰＣ8801ＳＲシリーズのディスクユーザーであれば誰でも入会可能。入会希望者は、60円切手同封の上、下記まで。〒305 茨城県筑波市羽成56

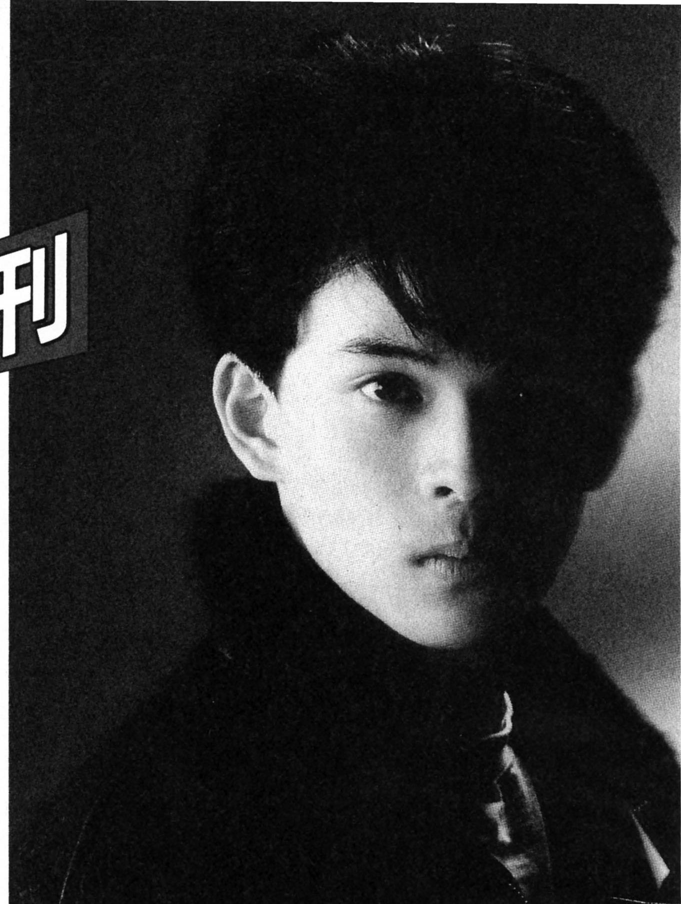
小野忠政

先月の懺悔

33ページ『ソフトセールストップ20』18位の『太平洋の嵐』ですが発売メーカーはGAMですね。関係者のみなさま、誠に申し訳ございません。許してね。

次、173ページ、本文中に"データイーストの、X68000次回作も期待しようぜ!!"とありますが、"データウエスト"の誤りです。失礼しました。

また、302ページの河崎実氏の自作の曲に「爆発ゴロー」とありますが「ばくはつ五郎」です。河ちゃん、ごめんね。



角川映画
「ぼくらの七日間戦争」
宮沢りえ・菊池健一郎

最新刊



赤川次郎
追憶時代
ノベルズ切り替え
340円



片岡義男
少年の行動
460円



岬　兄悟
天使はデリケート
地上界天使スナッピィ・バニー
420円

〈既刊〉
プロジェクトA子……越沼初美 340円
放課後、アイスティ……窪田　僚 420円
そしてゾンビがやって来る……竹河　聖 490円
美苑学院ホラークラブ①



喜多嶋　隆
ジェームス・ディーンに、似ていた
420円



窪田　僚
真夏日、ウインディ
460円



小林弘利
水曜日にまた逢おう
420円



新田正明
湘南ドラゴン伝説I
380円



原作 川原由美子／原案・著 野沢　尚
スティゴールド 映画化
340円



松枝蔵人
聖(セント)エルザクルセイダーズ集結！
380円

ハウンド・ドッグ
大友康平



藤沢映子
負け犬 ★単行本切り替え
ハウンド・ドッグの伝説
380円

角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(238)8521㈵/振替東京3-195208

決算大処分セール

満足できる超特価＆超低金利が魅力です。

1. 全品長期保証付
   （メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。（1〜72回払いOK）
4. 代金引換システム。
   （商品引渡時の代金支払いでOK）
5. ボーナス2回払いOK。
   （月々のお支払いはなし）
6. 夏のボーナス一括払いOK。
7. 全国無料配達・配達日指定OK。
   （日曜・祭日配達可。離島は有料）

新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

PC-8801FA



12音源搭載による
強力サウンド。

プラン1　88FAお買得純正基本セット　TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD862（ビデオアートボード対応ディスプレイ）	99,800円
5インチ2D×10枚（3Mディスケット）	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス23,000円×3回
5,500円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン2　88FA純正基本セット　TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S（アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付）	118,000円
5インチ2D×10枚（3M）	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,300円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,100円×48回	ボーナス　なし

プラン3　88FAお買得ワープロセット　40%引

PC-8801FA（本体特価160,000円）	168,000円
PC-KD854（0.39ミリ、アナログCRT）	89,800円
TR-24CL（80桁、カラー熱転写プリンター）	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart（ワープロソフト、アート機能付）	30,000円
PC-8872（マウス）	9,800円
SR-007（縦型4段パソコンラック）	24,500円
SR-007M（マウステーブル）	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2D×10枚（3Mディスケット）	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン4　88FAオーディオビジュアルセット　TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S（アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付）	118,000円
PC-PR101TL2（80桁、カラー熱転写プリンター）	83,800円
PC-8801-17（ビデオアートボード）	49,800円
PS88-012-2W（ペイントツール）	15,000円
PS88-013-2W（インスタントミュージック）	14,000円
PC-8872（マウス）	9,800円
5インチ2D×10枚（3Mディスケット）	17,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	475,880円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
3,500円×60回	ボーナス21,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MH　限定50台限り

プラン8　88MH超お買得基本セット　50%引

PC-8801MH	208,000円
PC-KD854（0.39ミリ、アナログCRT）	89,800円
5インチ2HD×10枚（3Mディスケット）	24,000円
定価合計	321,800円

ゲームソフト「ソーサリアン」サービス

特価159,800円

6,000円×18回	ボーナス23,900円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
5,400円×36回	ボーナス　なし

プラン9　88MH超お買得ワープロセット　49%引

PC-8801MH	208,000円
CMT-147S（0.39ミリ、アナログCRT）	74,800円
TR-24CL（80桁、24ドットカラー熱転写プリンター）	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラmini（ワープロソフト）	9,800円
5インチ2HD×10枚（3Mディスケット）	24,000円
定価合計	390,900円

ゲームソフト「ハイドライド3」サービス

特価199,800円

9,000円×18回	ボーナス20,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

PC-8801MA



12音源搭載。
1MタイプFDD内蔵。

プラン5　88MA純正基本セット　TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S（アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付）	118,000円
5インチ2HD×10枚（3M）	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス　なし

プラン6　88MAお買得ワープロセット　38%引

PC-8801MA*	198,000円
CMT-147S（0.39ミリ、高解像度CRT）	74,800円
TR-24CL（80桁、カラー熱転写プリンター）	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラmini（ワープロソフト）	9,800円
ED-3000（縦型4段パソコンラック）	22,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2HD×10枚（3Mディスケット）	24,000円
定価合計	404,180円

特価249,800円

8,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,800円×8回
5,100円×60回	ボーナス　なし

プラン7　88MAワープロアートセット　TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S（アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付）	118,000円
PC-PR406H（80桁、高速熱転写カラープリンター）	94,800円
PC-8801-17（ビデオアートボード）	49,800円
PI（ワープロ、図形編集機能）	40,000円
イメージターボ88（ハンディスキャナ）	34,800円
SR-007（縦型4段ラック）	22,800円
SR-007M（マウステーブル）	5,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872	9,800円
定価合計	597,800円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス19,500円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

PC-88VA2

プラン10　88VA2純正基本セット　TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S（アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付）	118,000円
5インチ2HD×10枚（3Mディスケット）	24,000円
定価合計	440,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス31,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

プラン11　88VA2ワープロアートセット　34%引

PC-88VA2（本体特価283,000円）	298,000円
PC-TV352（0.39ミリ、TV内蔵CRT）	115,000円
TR-24CL（80桁、カラー熱転写プリンター）	69,800円
ユーカラVA（ワープロソフト、アート機能付）	36,000円
ユーカラチャート（表計算、グラフ作成ソフト）	28,000円
5インチ2HD×10枚（3Mディスケット）	24,000円
SR-007（縦型4段パソコンラック）	24,500円
SR-007M（マウステーブル）	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	606,080円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

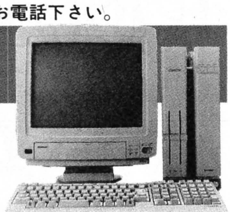
受付時間

AM9:30▶PM9:00　**電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X68000



16ビットの理想を追求した個人のワークスステーション。ハードディスク内蔵型の新登場。

プラン12　X68000基本セット　TELにて

CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス18,900円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

プラン13　X68000サウンドプロフェッショナルセット　TELにて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
MUSIC PRO68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段ラック)	27,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	584,400円

ウェーブ・アイ特価

8,200円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

プラン14　X68000ACE HD 純正基本セット　TELにて

CZ-611C-GY	399,800円
CZ-601D-GY(0.39ミリ、15インチカラーディスプレイテレビ)	119,800円
定価合計	519,600円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

Panasonic A1F

プラン20　A1F基本セット　TELにて

FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス　なし
6,100円×18回	ボーナス　なし
4,700円×24回	ボーナス　なし
3,300円×36回	ボーナス　なし

HIT BIT MSX2 HB-F1XD

プラン21　F1XD基本セット　TELにて

HB-F1XD	54,800円
TH-14G1(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス　なし
6,100円×18回	ボーナス　なし
4,700円×24回	ボーナス　なし
3,300円×36回	ボーナス　なし

FM77AV 20EX・40EX



ワープロも、パソコン通信もアニメも。もちろんAVも。ぜんぶに強い。楽しめる高性能パソコン。

プラン15　AV20EX純正基本セット　TELにて

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×12回	ボーナス19,800円×2回
6,000円×18回	ボーナス14,500円×3回
4,000円×24回	ボーナス15,000円×4回
4,500円×36回	ボーナス　なし

プラン16　AV20EXワープロアートセット　41%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いろどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

特価228,000円

10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス　なし

プラン17　AV40EX純正基本セット　TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス18,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,700円×48回	ボーナス　なし

プラン18　AV40EX純正アートセット　33%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

特価299,800円

10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

X1 turbo ZII

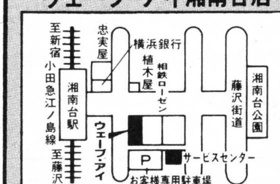
プラン19　ターボZII純正基本セット　TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

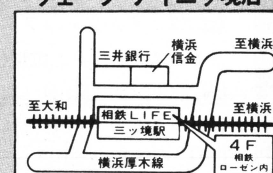
ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス　なし

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



●おハガキでの注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブファイ
コンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467

㈱ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

※第二・第三火曜日 定休日

Hard

今月から内容を一新して登場のハードパックページだよ！　一新といってももちろん新製品は紹介するし、みんなが気になることをズームアップしちゃったりするよ。よ

Pack

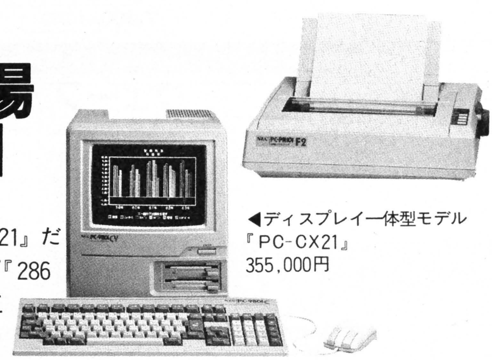
り深く、より広く、いろんな情報を取りあげていこうと思っているからね。さて今月は新製品がたくさんで話題の衛星放送にも迫ってみたよ！

Page



NEW PRODUCT ❶

新98シリーズが3機種登場 互換性が高くなったLV21



◀ディスプレイ一体型モデル『PC-CX21』355,000円

エプソンの98互換機攻勢が本格化して以来注目されていた日本電気が、ついに98の新機種を発表した。発表されたのは、デスクトップタイプとの互換性を高めたLTの上位機種『PC－9801LV21』(345,000円)、よりコンパクトになったＵＶの後継機種『ＰＣ－9801UV11』(265,000円)、そして初のディスプレイ一体型モデル『PC－CX21』(355,000円)の３機種。いずれもＣＰＵがV30(10MHz)で、3.5インチのフロッピーディスクドライブを採用している。発売時期は『ＬＶ21』と『ＵＶ21』が３月下旬、『ＣＶ21』は４月下旬だ。

３機種の中でも、かねてより注目されていたのは写真右下の『ＬＶ21』だろう。エプソンのラップトップ『286Ｌ』が発売されて以来、98との互換性で見劣りした『ＬＴ』をどうするかが注目されていた。

その回答である『ＬＶ21』は、3.5インチフロッピー２台と640キロバイトのメモリー、バックライト付き８階調表示の液晶ディスプレイ、外部のディスプレイに接続するためのアナログＲＧＢ端子（外部ディスプレイを接続する時には、液晶ディスプレイを取りはずすことができる）と十分な装備を持ち、『286Ｌ』と比べて遜色のない高い互換性を持つようになった。中でも『ＬＶ21』の８階調表示の液晶は、階調表示がない『286Ｌ』の液晶ディスプレイと比べて、たいへん魅力的だ。ただし、本体のサイズがやや大きくなり、重量が5.8キログラムと重くなったことと、電池で使う時は８時間充電で１時間しか使えなくなってしまったのは残念だ。ちょっと気になるのは『LV21』には拡張スロットがなくて、拡張するには専用拡張アダプタ『PC―9801LV―07』(26,000円、６月下旬発売)を付けなければならないこと。ここは、２スロット

NEW PRODUCT ②

ハードディスク内蔵X68000 40万円を切って登場

ハードディスク内蔵のX68000が登場した。しかも、価格は399,800円と40万円を切ってハードディスクを内蔵したパソコンとしては、日本で2番目の登場だ！（調べたらエプソンの『PC286U−H20』が393,000円で1番目のものでした……）

機能や性能からみると、今回はハードディスクを内蔵した以外に大きな変更はない。CPUも68000の10MHzで今までと同じ。外見もまったく同じだ。よーく見てもX68000のハイレゾリューションのランプのところが、ハードディスクのアクセスランプになっているのにやっと気がつく程度だ。ところが、内部は大幅に変わったようだ。

すでにX 68000の中をのぞいた人なら分ると思うけど､今までのX68000の内部にはとてもハードディスクを内蔵できるようなスペースはない。そのため、カスタムＬＳＩを新規におこす、メインのボードを設計し直す、電源を新しい物に変える など､徹底的な省スペース化が進められた。そのおかげで外部をまったく変えずに、ハードディスクを内蔵できたってわけ。この変更で、今までの周辺装置で一つだけ使えなくなった物がある。内部に増設する１メガRAMボード『CZ−６BE１』だ。これは、内部が大幅に変わって今までの物が入らなくなってしまったから。新しく『CZ−BE１A』というタイプの物が発売されるはずだ。

ハードの機能にはあまり変化はなかったけど、添付されるソフトの方には変更があった。まずBasicがバージョン２へと大幅に変更された他、ＯＳもレベルアップしている。ただ残念ながらゲームソフトの『グラディウス』は、この機種には同梱されなくなった。別売する予定もないという。（逆に言うと、これまで買った人には特別プレゼントであったわけだ）

しかし､今までの機種が369,000円、それに20メガのハードディスクが内蔵されて30,800円しか高くないわけだから、これは実質的な値下げだ。うれぴー！　同時にドットピッチが0.39ミリのディスプレイ『CZ-601D』(119,800円) と、ドットピッチ0.31ミリとよりきめの細かい『同611D』(145,000円) も発売されたよ。

問い合せ/シャープ　☎(03)260-1161



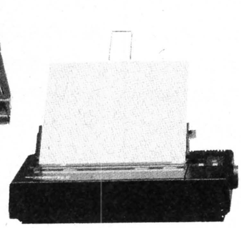
▼ハードディスク内蔵
『X68000ACE-HD』
399,000円



▲UVの後継機種
『PC-9801UV11』
265,000円



◀LTの上位機種
『PC-9801LV21』
345,000円



ある『286L』の方が魅力的だ。また、ハードディスクを内蔵したモデルもないので、何もかも一体化したい人は、『286L』の方が気に入るだろう。

写真左上の『CX21』は今回の発表でまったく新しい機種として登場したモデル。10インチのカラーディスプレイを本体に内蔵したため、まるでマッキントッシュか専用ワープロのように見える。本体の底面は、大きさが28×34センチと小さいから、机の上を占領することもないし、拡張スロットが2枚分あることと、フルサイズのキーボードだから、使い勝手は良さそうだ。

『UV11』は、『CX21』からディスプレイを取ったものと思えば間違いない。拡張スロットの数も２つで同じだ。サイズも約30×24センチと小さく、写真を見てわかるように、縦においても14インチディスプレイの高さとほとんど同じくらいの大きさだ（あまりに小さいのでディスプレイの下に置くのがかわいそうなくらいだ)。なんと本体だけの重さなら、5.1キロと『LV21』より軽い（キーボードの重さが1.2キログラムもあるから、両方あわせれば重いけど……)。

どの機種を見ても明らかなのは、価格設定がエプソンの対抗機種を十分意識していることだ。ということは、今までの98よりも当然割安になっている。この互換機戦争、日電が勝つにしろ、エプソンが勝つにしろ、ボクたちにとっては安く買えるようになるのは大歓迎だね。

問い合せ/日本電気　☎(03)253-4575

NEW PRODUCT ❸

88VAがグーンとパワーアップして登場！

噂されていた『ＰＣ−88ＶＡ』の新機種が発表された。それが写真の『ＰＣ−88ＶＡ２』(298,000円)と『同ＶＡ３』(398,000円)だ。デザインは、『VA』と良く似ているが、フロッピーが左にずれて、その右側にＢＡＳＩＣのVI、V2、V3モードをあらわすランプが移動している。注目して欲しいのが『ＶＡ３』の本体左下に付いた3.5インチフロッピードライブだ。

このドライブ、一見普通の3.5インチフロッピーに見えるが、何と9.3メガバイトのフロッピーなのだ！ 9.3メガバイトと言えば、一昔前のハードディスク並の容量なのに、それをフロッピー、しかも3.5インチで実現したのだ。おまけに、今までの２ＤＤ、２ＨＤのフロッピーも読みこむことができる（書きこむことはできないよ）。

大容量になると気になるのがアクセススピード。いくら大容量になってもスピードが今までのフロッピーと同じでは時間がかかってしかたがない。残念ながらハードディスク並とはいかないけど、それでもフロッピーの約２倍というから、かなり高速。いろいろなプログラムやデータを入れておくという使い方が便利そうだね。ただ、当然ながら今まで3.5インチフロッピーでは9.3メガバイトも書きこめない。専用のフロッピーを買う必要があるよ。

この3.5インチフロッピーが、あまりにもセンセーショナルだったんで見逃しがちだけど、他の部分もいろいろと強化されている。たとえば辞書ＲＯＭは256キロから512キロへ拡張されて、より変換効率を高めたし、ＢＡＳＩＣやツールボックスの機能を強化したからメインＲＯＭが512キロから768キロへと大きくなった。サウンド関係も従来のＦＭ３声＋ＳＳＧ3声から、ＦＭ音源6声＋リズム音源6声＋ＡＤＰＣＭ録音機能と強化されている。

問い合せ／日本電気
☎(03)255-4575

▼上が「88ＶＡ２」(298,000円)。下が3.5インチドライブを搭載した「88ＶＡ３」(398,000円)





「衛星放送」って何？

**衛星放送とかBSとかという言葉を最近よく見かけるけど、さていったいこれは何なのか？
ちょっくらZOOM　UPしてみたよ！**

「今、衛星放送がおもしろい」なーんて書くと、ネタに困った週刊誌の企画記事みたいだけど、衛星放送が本当におもしろくなってきている。衛星放送、またの名をＢＳ、それではさっそく衛星放送をズームアップしよう。

今回調べてみて始めて知ったのだけど、衛星放送が始まったのは、実は４年も前の昭和59年なんだよね。ところが鳴かず飛ばずで苦節３年、昨年７月４日、衛星放送の番組の編成変えにより24時間放送が実現したことから、グッと事情が変わってきた。番組もおきまりのニュースだけでなく、大リーグの試合をやったり、ＰＣＭ録音されたクラシック、ジャズ、ロックのライブ放送をしたりと衛星放送ならではの番組が登場したのだ。しかし、衛星放送が今注目されている決定的な理由はソウルオリンピックだ。その前哨戦とも言うべきカルガリー冬季オリンピックでは時間枠にとらわれない特別番組を組んで、普通のテレビしか見れなかった人たちをくやしがらせた。ソウルオリンピックでこんな目にあわないために、今のうちに衛星放送をチェックしておこう。

何ごとも基本が大切。まずは衛星放送の原理だ。と言っても衛星放送の原理は（実現するのはともかく、利用する側から見ると）実に簡単だ。地上局の代わりに衛星を使って放送しているというだけである。ただし、地上局とは周波数も違えば、方式も違う。そのため通常のテレビでは受信できない。周波数に直接関係するアンテナとチューナーの部分はどうしても専用の物が必要になってくる。

周波数や方式は、だてやすいきょうで変えたわけではない。今までのテレビ放送にしばられることなく、最新のテクノロジーを盛りこんだための変更なのだ。

まずは、映像だけど今までの放送よりも10パーセントほど周波数帯域が広い。くわしい説明ははぶくけど、この帯域幅が広ければ広いほど質の良い映像や音を送れる。ＦＭ放送の音がＡＭラジオより良いのもこのためだ。

衛星放送の音は、これはもうＦＭラジオの比ではない。今、噂のＤＡＴ（デジタルオーディオテープ）と同じ品質なのだ。くわしく説明するとＤＡＴにはサン

NEW PRODUCT ❹
豊富な周辺装置を持つプロデュースの新製品



▲ソニー　ＰＪ100ＥＸと周辺機器

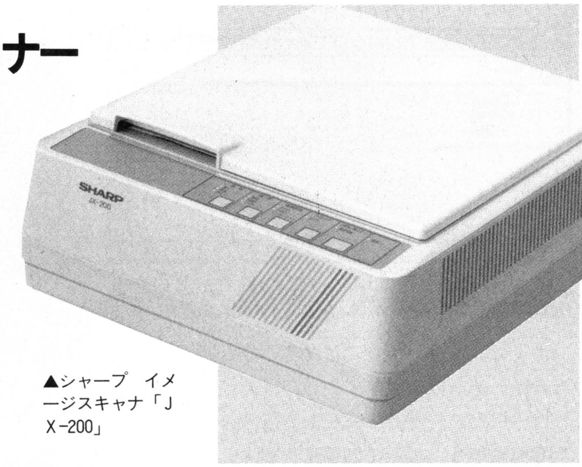
ソニーのプロデュースの新機種『ＰＪ-100ＥＸ』(定価120,000円)は、今までのＰＪ-100のソフトウェアを強化、プリンター部にＬＥＤ照明付きのポジションスコープなどを搭載したもの。バックライト付きディスプレイを採用した本体『ＰＪ－Ｓ100』(110,000円)とプリンター『ＰＪＰ-110』(35,000円)、イメージスキャナ『ＰＪＩ-120』(20,000円)、テレビ映像を取りこむビデオスキャナ『ＰＪＩ-120』(25,000円) モデム接続用の通信アダプタ『ＰＪＩ-232』(25,000円) も出た。

問い合せ／ソニー　☎(03)448-3311

NEW PRODUCT ❺
A4もOKの低価格カラースキャナー

シャープが出した『ＪＸ-200』は198,000円という価格ながら最大Ａ４まで読み取ることのできるカラーイメージスキャナの新製品だ。読み取り時の解像度は200ドット／インチと細かいし、50～200パーセントのズーム機能が付いているから拡大、縮小も簡単。インターフェースも良く使われるＲＳ-232Ｃの他に、ＧＰ-ＩＢインターフェイスも標準装備している。イメージスキャナで気になるのは、対応するソフトだけど『ＪＸ-200』はコマンドが、エプソンの『ＧＴ-3000』コンパチになっているから既存のソフトがすぐに使えるよ。

問い合せ／シャープ　☎(03)260-1161



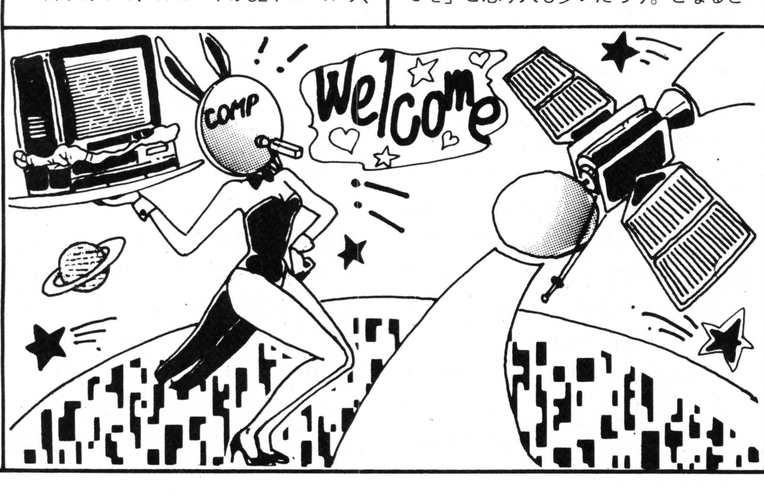
▲シャープ　イメージスキャナ「ＪＸ-200」

m　u　p

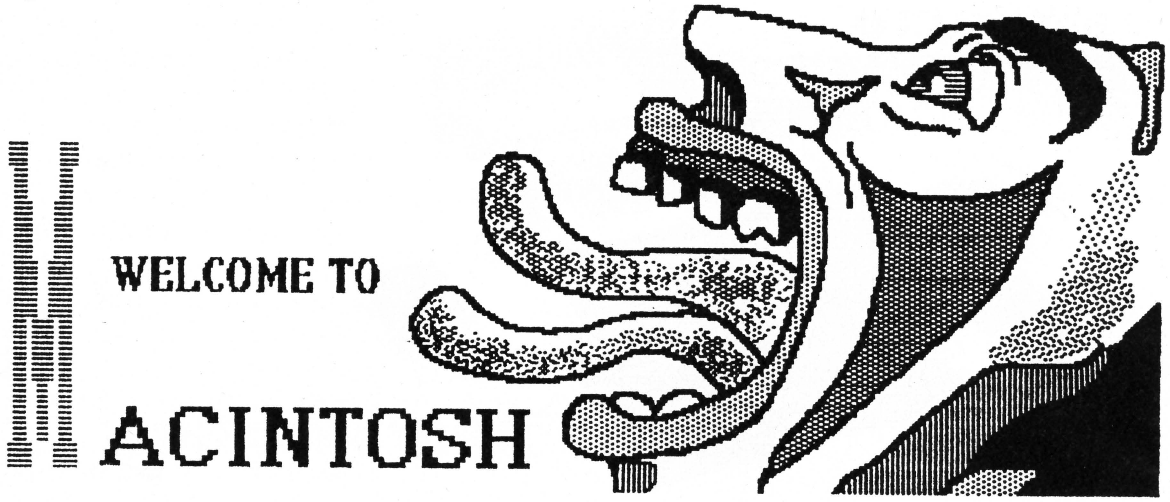
プリング周波数によって３つのモードがある。32キロヘルツ、44.1キロヘルツ、48キロヘルツの３つだ（これも周波数が高くなるほど品質が良い)。44.1キロヘルツというのは、おなじみＣＤと同じだ。衛星放送にはＡモードとＢモード、２つの音があって、Ａモードが32キロヘルツ、Ｂモードが48キロヘルツとＤＡＴとまったく同じなのだ。つまりＢモードはＣＤよりも音が良い。これならクラシックやジャズのファンが衛星放送に飛びついたのも納得だ。

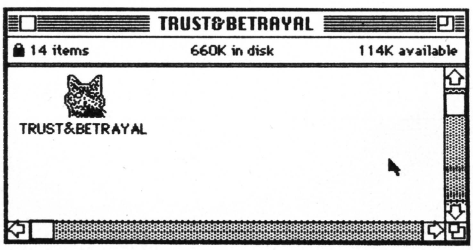
ここまで書くと「それならうちにもＢＳを」と思う人も多いだろう。となると気になるのがお金。いくらで買えるかだ。まず例のパラボラアンテナが、直径45センチのもので定価が６万円から７万円、チューナーが７万円から９万円くらいする。セットだと定価で13万5000円から16万円くらいだ。ただ、秋葉原とかディスカウントショップでは10万円を切るセットも登場してきているようだ。最近のマンションなんかは、最初から共同で使える衛星放送のアンテナが付いていたりする。こうなると必要なのはチューナーだけ、５、６万円の出費でＯＫだ。もし「そろそろ大型のテレビを」なんて考えているようなら、ＢＳチューナー内蔵のものを考えてみるのも悪くない。普通のテレビと値段はほとんど同じだ。

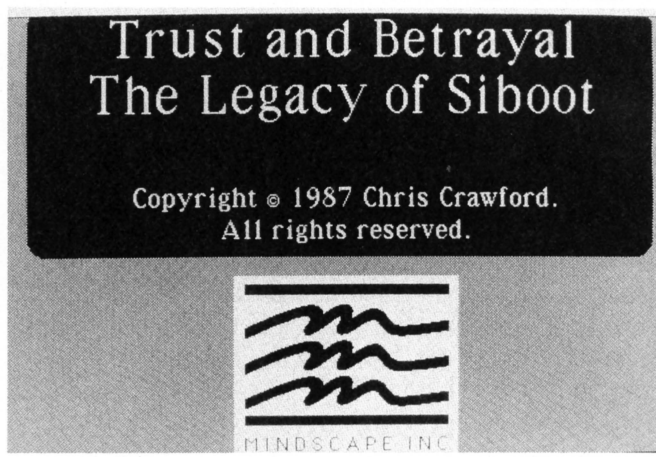
今のうちはＮＨＫの衛星放送は無料だし（64年度には有料化される予定)、昭和65年には『ゆり３号』が打ち上げられて、民放も参入する予定というから今が衛星放送導入の好時期なのかもね。



イラスト／渡辺天留子







信頼するか、裏切るか？

キミは人を裏切ったことがあるだろうか？「絶対に言うなよ、じつはあいつは○○なんだぜ」なんて人の秘密をもらしちゃう。なかには秘密と聞くと、もうどうしても誰かに話したくなっちゃうなんてフトドキな奴もいるんだよね。で、もらした相手がまた他の奴に「あいつすぐ人のことを裏切るんだぜ」なんて話しちゃうもんだから、もう誰が誰を裏切っているのか、わからなくなっちまう。怒って「なんであいつに話したんだよっ。誰にも言うなって約束しただろう！」なあんて言ったところで、「何言ってんだよ、おまえだって俺のことを奴にチクッただろうが！」と逆に言い返される始末だ。嫌だねえ、醜いねえ。

というわけで今回は「TRUST & BETRAYAL－信頼と裏切り」というちょっと変わったゲームの紹介。画面には7人のキャラクターが登場する。彼らは衛星キラの指導者の地位をめぐって、虚々実々の駆け引きを日々繰り広げているのだ。キミはその中の1人、ヨムカル人のベトベルというわけだ。7人の関係は複雑に入り組んでいる。協定、約束、それらの破棄、裏切り、追従、非難、脅し、泣き落とし……etc. まあどこかの国の政治家連中だと思われるくらい、あらゆる手練手管が飛び交っているんだ。まさに昨日の友は今日の敵。さて、キミはこの錯綜した状況の中で、必要な情報を集め、戦いに勝利を収めることができるかな？

ゲームの展開は2つに分けられる。昼間の情報収集と夜中の精神戦だ。勝敗の直接の決め手は精神戦にあるので、まずこちらからいってみよう。

精神戦というのは、睡眠中にオーラ界で繰り広げられるオーラ争奪戦のこと。オーラにはタナガ、カトシン、シアルの3種類があり、タナガはカトシンに、カトシンはシアルに、シアルはタナガに勝つという関係がある。早い話がこれらのオーラを相手から奪って8ポイントずつ集めた者が勝ち。すなわちキラの指導者になれるというわけ。

戦いは常に1対1、1回1勝負。互いに3種類のオーラから1つを選んで戦いに臨む。各オーラには強弱関係があるから慎重に選ばなければならない。

たとえば自分のオーラ・ポイントがタナガ8・カトシン5・シアル7だった場合、タナガを使って相手のカトシンを奪いたいところだ。もし相手がカトシンで攻めてくれば、タナガ>カトシンで自分の勝ち、カトシン1ポイントいただきねっ、というわけなんだが、これが相手がシアルだったりすると、シアル>タナガで逆に自分のタナガが1ポイント取られちゃう。だから相手がどのオーラを使ってくるか、慎重に予想しておかないといけないんだ。

通常、相手は、一番ポイント数の高いオーラで攻めてくる。だからたとえば相手がタナガ8・カトシン4・シアル1の場合には、タナガで攻めてくることは容易に察しがつくだろう。

ところがだね、相手のオーラの値は最初から全部わかっているわけではないから、相手がどのオーラで攻撃してくるのかわからない。これは困る、相手

 イラスト／渡辺天留子 with Macintosh Plus & Comic Works

のオーラの値を知らないと困る。

というわけで、日中は他人のオーラ情報を集めるために奔走することになる。これは精神戦と同じく、1対1の会話の中で行われる。

会話の基本は、第三者のオーラ情報の交換にある。「あいつのオーラの値を教えてやるから、そのかわりこいつのを教えろよ」という具合に話は進められる。もちろんこれは、オーラの値をもらされた者に対する裏切り行為となる。しかしオーラを知らなければ夜の精神戦に勝てないわけだから、これはどうしても誰かを裏切って情報交換をせざるを得ない。かといって、あんまり特定の人間を裏切りすぎると、夜中の精神戦で不意打ちを食らわされるから要注意だ。それに裏切った相手からは情報が得にくくなるから、誰を裏切るのか、誰には義理を立てるのか、慎重に配慮しなければならない。

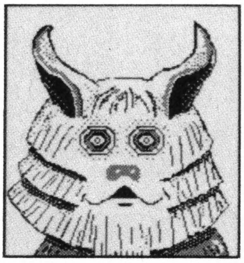
しかもだね、これに相手の性格が微妙に絡んでくるから、事はそうそう簡単には運ばんのだよ。まあ、いろんな奴がいるんだ。気難しい奴、おだてにのりやすい奴、口の軽い奴、わりと義理かたい奴、かなりみんな屈折してるから、話しててもけっこう気を遣う。

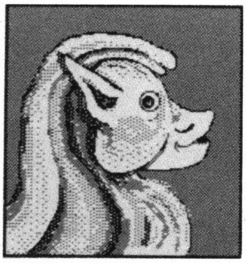
たとえば情報交換をした後、告げ口されちゃたまんないからと相手に口止めしたいとする。この場合まず、自分の方から「今日のところは裏切らない」と約束しなければならない。相手がもし自分のことを快く思ってたら、ここで、「ＯＫ、俺も裏切らないぜ」って言ってくれるが、中には「あっそう、じゃあね」とか「おまえの約束は信用できねえな」なんてひどい奴がいる。これはそれまでにキミが相手を裏切っているかとか、どれだけの情報を提供してきたかにもよるけど、さらに相手の性格―さっき言ったように相手が疑り深い奴だとなかなか信用してくれない、もとから自分のことをあまり好きじゃない奴もいるから、そういうところも加味して会話を進めていかねばならないんだ。それにせっかく約束を取りつけても、平気でペラペラしゃべり回っている口の軽い奴なんてのもいるからまったく気が抜けない。

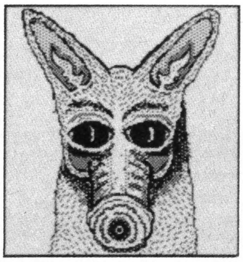
要するにキミは生身の人間６人と約束したり、裏切ったり、告げ口したりされたりなんていう、錯綜した人間関係をかたちづくりながら生きていかなければならないと考えていい。忘れちゃならないのは、相手だって勝ちたいから、キミと同じようなことを考えて行動しているということだ。

さて、こうなると狐と狸、打算と勝算、信頼と裏切り、実に複雑な心理戦となってくる。キミに耐えられるかなあ。え、そんなの学校と同じだって？　そうか、お手のものか……だけどこれ、あまり強い奴ってのも処世術にたけすぎている感じで、なんか不気味だ。

指導者の地位を争う戦士たち

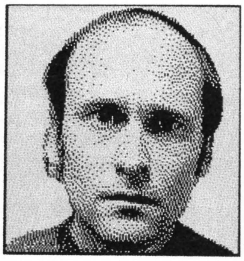

▲ベトベル。主人公。つまりキミ

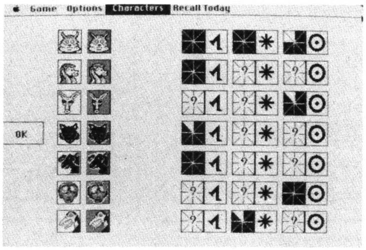

▲ケンドラ。おしゃべりな女


▲ガードボア。気むずかしや

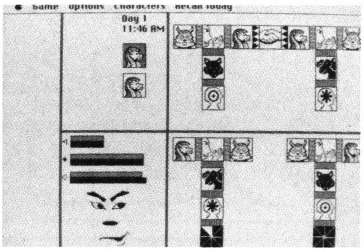

▲ズビ。女だけど(？)暗い奴


▲スコードット。義理がたい奴


▲クリス・クロウフォード。このゲームの作者。不気味な顔！

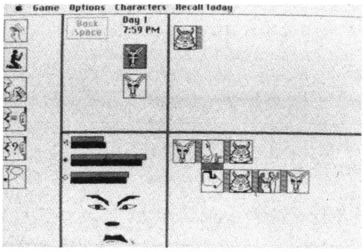


▲各キャラのオーラ持ち点表。作戦を立てよう

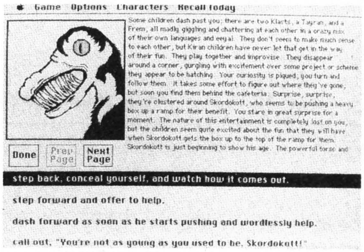


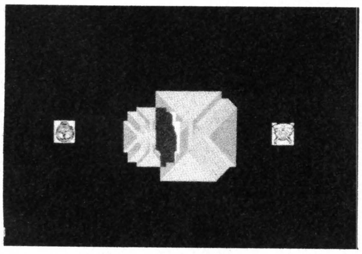
▲こちらの出方で相手の表情は刻々と変わる

▼裏切りがばれると厳しい顔で責められる



▼この質問がゲームに微妙に影響してくる




▲夜中の精神戦だ！



▲指導者決定の瞬間。ここではズビが勝者

6月号は5月7日㈯発売

6月号はめぞん一刻、ファンタジーⅢなど、出るわ出るわの新作大攻略特集！　特別大付録は、イースⅡで決めまくるからな!!

求む　ライター募集

コンプティークでは、パソコンゲームの必勝法やゲームレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上②東京都及び近県在住の方③パソコンを所有している方④経験者優遇　●応募は①履歴書②自己紹介文③ゲームのレビュー（800字程度）を編集部に郵送のこと。

編集後記

今月号の表紙はアタシの大好きな大西結花ちゃん。ところが撮影にアタシは立ち会えなかった。あとで、担当の塚田が、アタシの予定の入っている時にわざわざ撮影日を設定したことが判明した。これを"大西事件"として後世に語りつぎたい。塚田は三代にわたり、呪われるであろうエロエロエッサイム(辰)

今、編集部ではシステムソフトの「スーパー大戦略」に付いていたカードゲームが、とても流行っているのだ。毎晩、4、5人集まるとゲームが始まり、夜遅くまで続く。かなり慣れてきたので、そろそろ何か賭けてやろう、と言っているのだが…　(隆)

おもしろい格言を思いついたので紹介します。"シリをそろえてケツを出す！"……、んーと、イマイチですね、ハイ。じゃつぎは爆笑ネタね、"ゾンビがクルリと輪をかいたホーイのホイ"ドーッと大笑い……、今月は思いっきりハズしたですね。(敏)

どうひいき目に見ても、左のイラストは髪が少なすぎる。いくら後退しているとはいえ、まだここまではいっていない。GO！氏に盆暮れのつけ届けを怠ったのが原因だろうか？「本当かい？」と電話をかけてきた母が不憫でしようがない。　(英)

春たけなわ、いよいよIce Creamの季節です。暖くなると、私はアイスからの栄養だけで生きる日が多くなる。アイスは完全栄養食品！　と私は信じる。カロリー○、タンパク質○、果物アイスにすればビタミンだって補給できる。アイスはすごい。(潤)

某ジャンプで連載中の「バスタード」って漫画、おもしろいですね。過激でかっこつけのルーシエくんが、ヨーコさんに条件反射しちゃうところが、とてもかわいい。これって、アニメで見てみたいですネ。早くアニメにならないかな。　(敬)

花粉症がますます悪化。ティッシュペーパーを求めてあっちをウロウロ、こっちをキョロキョロ。目もかゆくて目薬が手離せない。でも、意外な効用もひとつ。目の充血が徹夜明けのようで、仕事を熱心にやっているように見えること。　(光)

ヘクチン！　あ～、ズズズッ。……今年もまた花粉の季節がやってきた。重度の花粉症である僕は、毎年きまってこの時期エンジン出力が40％ほどダウンしてしまう。数年前まではぜんぜんへーきだったのに、実に不思議だ。　(利)

どうも初めまして。新しく入ったコンプの"長島一茂"こと濱田です。ちょっとまだ学生気分の抜けないボンボンだけど、パパに負けないりっぱなエディターになりたいです。今年はホームランを30本ぐらいは打ちたいな！　(直)



コンプティーク
5月号
昭和63年5月1日
特別定価 520円
編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話（編集部）03-221-9851　(販売部）03-238-8523（広告部）03-238-8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977-5
Printed in Japan

STAFE

Chief editor ―佐藤辰男　*Senior editor*―吉田隆　久木敏行
Editors ―――片岡英典　中濱潤子　平井敬子　島谷光弘　田中利昭　濱田直樹　渡辺知子
Contributing editor 穂原俊二　野尻育子　ジャングルファクトリー　河野崇
Writers ―――安田均とグループSNE　山崎拓　オーガスト　山下章　黒田幸弘　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　尾木博　松枝蔵人　菅原敬　木村典子　坂木恒善　圓道祥之　河崎実　相京茂美　塚本進　森田慶子　中村泰宏　ケイ・ライダーズクラブ　深沢美潮　小峯徳司　工藤裕貴　西牧真　清水雅仁　厨子貴之
Designers ――D／*hits*（高木和雄）12 TO 12　沢田昭彦　佐藤敏行　梶井尚基　渡辺省三　斎藤和代　佐藤安弘　日向淑郎　紺谷宏明　関谷広子　広田稔　渡辺宏
Photographers 林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　瀬尾太一　奥村正己　天児秀司　大熊一実

イラスト／中野豪



DRAGON GYM

IDOL ANIME MOVIE VIDEO COMIC BOOK
COLUMN ANYONE SOMEONE

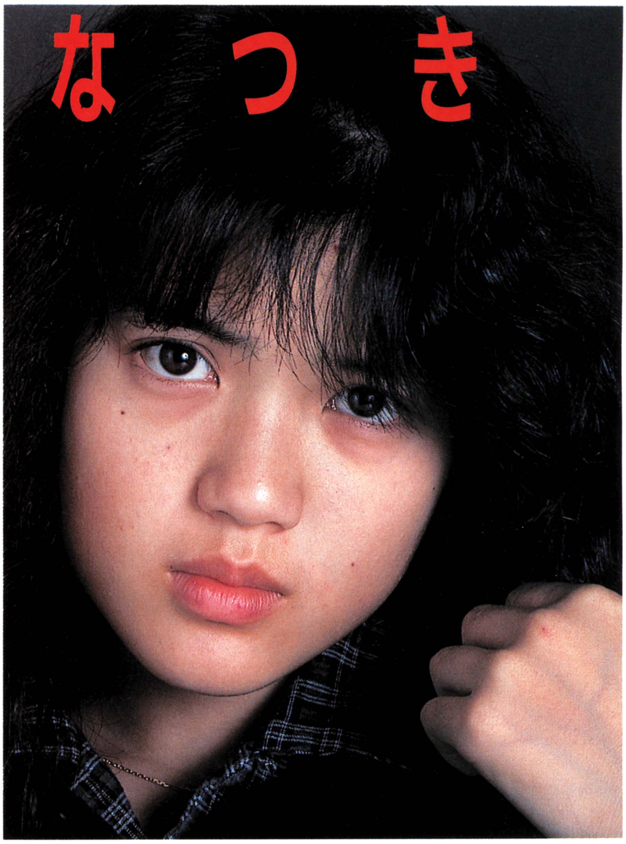
中学を卒業したばかりのなつきちゃん。春からはお仕事専念の社会人の仲間入り。弱冠16歳にして、ここまで達観した小沢先生の人生講座。アイドルインタビューと思うべからず

撮影／大熊一実

小沢なつき

INTERVIEW

小沢なつき



ノストラダムスの大予言を信じて リュック背負って、ひとりで広島へ避難。 お母さんごめん、私まだ死ねない

——「花のあすか組」に出るんだって？

「ハイ。あすかが小高恵美ちゃんで、私はあすかの友達のミコ役なんです。で、そのためにパーマかけたんですけどぉ……」

——大人っぽくなったね？

「っていうか、これじゃただのヤンキーですよ。そういう役だから仕方ないけど……」

——イヤなんだ？

「うーん……。ま、眉をそるのよりはいいですけどね」（笑）

——でも、「山田村ワルツ」のときは天才少女作家だったでしょ？　不良になったり天才になったり大変だね？

「麗花はわりと私と似たところがあって、あれはあれでやりやすかったんです」

——天才のところが？（笑）

「それもあるけど、とか言って（笑）。えっと麗花って自分が決めたらなんでもすぐに行動しちゃうんですね。思いこみが激しいっていうか。そういうところがすごく私と似てます」

——なつきちゃんって思いこみ激しいんだ？

「激しい、激しい。今度はアイツ何やるかってビクビクしてる人が多いですから」

——そんなに突拍子もないことするの？

「ハイ。いちばんヒドイのは小学校５年のときなんですけど、1983年にノストラダムスの大予言ってありましたよね？」

——地震がくるってヤツ？

「そう、で、私死にたくないって思って、貯金を全部おろして、リュックサックに缶詰とミネラルウォーターとカンパンつめて、広島に逃げようとしたんです」

——……どうして広島なの？

「日本でいちばん地震の少ない所って聞いたから」

——……ひとりで逃げたの？

「だってお母さんに一緒に逃げようって言ったら、ひとりで逃げなさいって言うんだもん。お母さんを置いていくのはつらかったけど、私はまだ死ねないって思って……」

——で、広島まで行ったの？

「いえ、駅で先生につかまっちゃいました」（笑）

——でも、そんな小さい頃から死ぬのはイヤだとかって考えてたんだ？

「ハイ。毎晩私もいつか死ぬんだなって考えて泣いてました」

——ヘンな子供。

「でも、人生なんて山あり谷ありでしょ？　人間いつ死ぬかわかりませんからねぇ」

——ちょっと、なつきちゃんはアイドルなんだから、そんな老人みたいなこと言わないでよ。

「いえ、いつ死んでもいいように、好きなことしとかなきゃダメですよ」（笑）

人生は、山あり谷あり 一寸先は闇、です

——ちなみになつきちゃんの好きなコトってなに？

「結婚!!」

——は？

「絶対結婚するんです。結婚するまではどうしても死ねません」

——はぁ……。

「もうすぐ私16になるんです。だから今年結婚するからねってお母さんにもこの前話しときました」

——えっ、相手がいるの？

「いえ、まだ相手は決まってません」（笑）

——……。

「でも絶対するんです」

——お母さんはなんて言ってた？

「事務所の人が許してくれればいいわよって。あと、16で結婚すればどうせ離婚するんだからお金持ちと結婚して、慰謝料いっぱいもらいなさいって」（笑）

——どんなタイプの人が好き？

「ギョーカイの人はイヤ。顔はしょうゆ顔とマヨネーズ顔の中間で、八重歯があるとなおいいですね」

——そういう人は身近にいないの？

「いません。でも私って何かに夢中になるとまわりのコトが見えなくなっちゃうから、好きな人ができたらお仕事なんてできなくなっちゃうと思うんですよね」

——やたら歌詞をトチったりし始めたら、好きな人ができたと思っていいわけだね？

「そうですね。ちゃんと歌ってたらこれはまだ大丈夫って思ってください」（笑）

——しかし、そんなにあせることないと思うけどなぁ。

「ダメ！　人生山あり谷あり、一寸先は闇で明日のコトはわからないんだから、したいことは早くやっちゃわなきゃいけませんよ」

——はい……。



◀「卒業」とか「卒業式」という言葉は歌詞のどこにもないけど、いろんなことから卒業していく淋しさ、悲しさがヒシヒシと伝わる名曲です。（ＣＢＳソニー）

涙ぼろ²瞳うる²の感動を君に
後藤久美子

見ましたよ、「ラブ・ストーリーを君に」。いやー泣けますね。見に行くまではゴクミには不治の病とか、山登りって似合わないような気がしてたんだけど、コレがけっこうドラマチックに死んでくれるのよ。それだけゴクミの演技が達者ということでしょうが。なんとレオタード姿まで披露してくれるから、思わずうる² してしまいます。個人的には山で仲村トオルの腕の中で死んじゃうラストシーンより緒方拳さん(パパ)との別れのシーンが泣けました。ゴクミも泣いてました。ぼろ²。



◀アルバムと写真集も出ます。ラッキー♥

この春一番の有力成長株
山本清美

本誌読者のみなさまにも大好評の映画「帝都物語」でデビューした山本清美ちゃん。そうです、ビリビリ、キャーッの雪子ちゃんです。清美ちゃんは学校ではうるさいそうだけど、お仕事になるとメチャ無口。ニコニコしながらうつむきかげんに「ハイ」と答える姿は、初期の薬師丸嬢をホーフツとさせます。大物の予感。チェーック!!

▶撮影日に高校の合格発表があって、春から高校1年生になります。おめでとね



浮気をしないのはバカボンパパ!
麻田華子

私はこれまで20ン年間生きてきましたが、こんなに明るい人に会ったのは初めてです。最初から最後まで同じペースで喋り続けます。これが13歳の若さでしょうか。デビュー曲は「好き♥嫌い」です。ちなみに華子ちゃんはお医者さんと弁護士が嫌いだそうで、理由はエッチぽくて浮気しそうだから、とな。で、好きなタイプは植木屋さん。バカボンパパみたいな人なら喜んでお嫁さんになっちゃうと語ってました。我こそはバカボンパパぞ、と自信のある人、華子ちゃんにおたよりしてください。



▲広い野原で焼きそばを食べながらコンサートをやるのが夢なんだって。お祭り好きだね

悲しいことがあると聴くアルバム
石田ひかり

巻頭に登場してくれたなつきちゃんと共に、CX系の「花のあすか組!」に出演のひかりちゃん。まじめな生徒会長で、どんどん悪くなっちゃう役柄らしいけど、生徒会長っつうのはひかりちゃんにピッタリだね。

で、3月9日に発売されたミニアルバム「monument」はもう聴いてくれたかな? これはひかりちゃんの中学卒業を記念して作られたアルバムなんだけど、Ⓐ−1にユーミンの「卒業写真」があって、これが最高によい。あまずっぱい青春の味がします(笑)。



◀荒井由実がユーミンだとこれまで知らなかったそうです

急いでもらおう夢子のプレゼント
北岡夢子

今年の新人さんの中では、名前がバツグンに良いと思う北岡夢子ちゃん。4月6日に「憧憬(あこがれ)」でデビューしました。芸名といい、曲名といい、心が温かくなるような気がしませんか? で、CDシングルには夢子ちゃんにダイレクトコールできる信号音が入ってるし、レコードには「夢袋」が当たるパズルが付いてたりと、デビューからして大判ぶるまい。どちらも先着順なのでお早目の方がよさそう。さあグズグズせずにレコード屋へ走った、走った。のんびりしてるんじゃないよ、若いんだから。



▲声が甘くてポワポワしててかわいい。若いコの輪郭のボヤけた声って好きです

ロスで学んだ　プラスアルファ
島田奈美

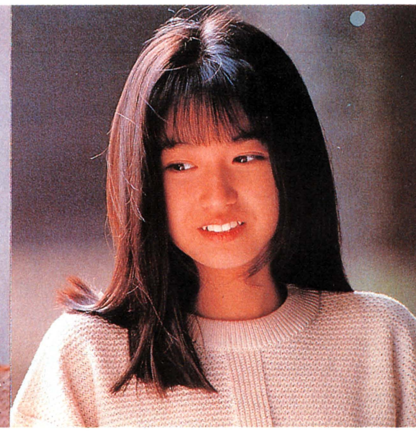
ロス帰りの奈美ちゃんです。私はパスポートを持ってません。あちらではアルバムと写真集とビデオ(タイトルは共に「+α(プラスアルファ)」)の製作に行ってたそうで、まったく仕事熱心なお嬢さん。写真集では久びさホットパンツ(笑)姿も披露してくれてるそうなので、今からゴックン楽しみです。アルバムはこれで5枚目なんだけど、完璧に島田奈美ワールドが完成されてて、文句ナシの超オススメ盤。余談ですが、奈美ちゃんってマユがとっても素敵なので、もっとオデコを出してほしいと思います。



▲ホテルでロバート・デ・ニーロとRUN・DMCに会ったそうです。いーなーぁぁあっ!

小川範子のおっこらせ日記





祝!!「永遠のうたたね」初登場12位！

〝人生とは大変です〞という名言を残した先月号。さて範ちゃんの悩みは解決したでしょうか。海の幸ラーメンを食べながらの執筆です。

さて、今月は〝あと１日で地球が壊滅しちゃうとしたら、最後の１日に何をするか〞ってテーマでお話しようと思います。

みなさんならどうしますか？　私はまずラーメンを食べますね。山ちゃんラーメンのみそラーメン。事務所の近くにあるお店なんだけど、もうすごくおいしいんです。

それから、地球がなくなっちゃうなら、もうお金も必要なくなるから、思いっきりお金をつかっちゃいますね。ありったけ洋服を買って、お母さんに何か買ってあげようかな。それからスタッフの皆さんと、温泉旅行。１日中ねまきのままでゴロゴロして、ヒマさえあればお風呂に入って、夜はお酒を飲んでカラオケをやる、なんていいな。本当はカレ氏とデート、なんて言えればいいんですけどね。

それからどうせ死んじゃうなら、思いっきり危ないことをしてみるとか。バイクを乗りまわしちゃったり。

でも、もうすぐ死ぬ、なんて決められてたらイライラしちゃって、なんにもできないかもしれませんね。荒れくるっちゃうかもしれないな〝もう勉強できないの一〞ってノートをひきちぎったり。ひょっとしたら泣いてて終わっちゃうかもしれないし。もっともっとやりたいことがあったのにって。

でも、死ぬ瞬間はいつも通りお仕事をやっていたいな。地球がなくなっちゃえば、ドラマを撮っても、レコードを作っても仕方ないかもしれないけど、でもやっぱりお仕事をしながら死にたいな。なんだかそういうのっていいと思いませんか？

5人の巨匠が5人のオンナを製作!?

斉藤由貴

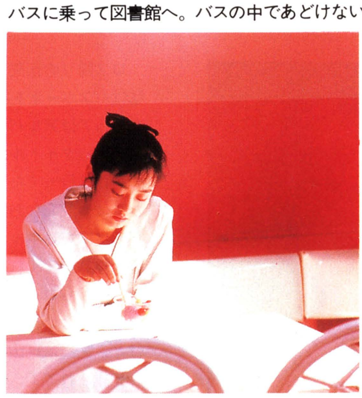
いま一番面白い映像作家といえばやっぱりCM監督。さあ、斉藤さんを自由に料理してください!!（ポニーキャニオン 40分 7800円）



市川準作品
「終りの気配」

「微・少女」「漂流姫」に続く斉藤さんのオリジナルビデオ「ＰＡＮＴ(パント)」。これが単なるアイドルビデオじゃなくって、さっすが斉藤由貴！　ってうなってしまう超オススメ作品。５人の売れっこＣＭ監督がそれぞれ１話完結のショートストーリーを作ってて、それがオムニバス形式に構成されてます。

第一話は市川準監督の「終りの気配」。市川氏は富田のやっちゃんの「ＢＵ・ＳＵ」の監督もしたりしてるんで知ってる人も多いと思うけど、ＣＭ作品ではＮＴＴの〝カエルコール〞なんかが有名ですね。女子大生風の女のコがひとりでバスに乗って図書館へ。バスの中であどけない少女と視線が合い、どちらからともなく目をそらす。静かな図書館で彼女が読むのは中原中也や三好達治の詩集。活字が頭に入っているのか目を通りすぎてるだけなのかはわからない……。



中島哲也作品
「少女時代」



結城臣雄作品
「眠り姫」

全体的に静かな作品なんだけど、食堂で由貴ちゃんがカレーライスと牛乳をたべるシーンがすごくいいですよ。

第２話の「少女時代」は一転してホラーコメ

私は欲ばりだから、やりたいことがたくさんありすぎるんですね。だから長生きしないと満足できそうにありません。せめて孫の顔を見るまでは……ナンテ。でも孫って本当にかわいいみたいですね。お姉ちゃんに赤ちゃんが産まれたんですけど、お母さんったら私のことをほっぽって、赤ちゃんの世話ばかりしてるんです。「おまえはお母さんにすぐ当たるからあっちにいけ」って言って、赤ちゃんのことになると「今日笑うようになったのよ」なんて大騒ぎ。そんなにカワイイものなら、私も孫がほしいなって思ってます。でも自分で赤ちゃんを産むのはイヤ。10ヵ月もお腹の中にいるなんてすごく大変そう。その間お仕事もできないし。産んじゃえばあとはいいかもしれないけど。

▼範ちゃんのラーメン好きは有名です。幸せそうな顔



最近、怖いくらいにいろんなことが思い通りになるんです。バイクに乗りたいって思えば乗れるし、時代劇がやりたいって思えばすぐに時代劇のお仕事が入ってくるし。夢が全部現実になっちゃう。こんなに幸せでいいのかなーって思うくらいです。

今の望みはですね、やっぱり「ベストテン」に出ること。やっぱり歌っているんだから、絶対に出たいです。私は小さい頃から何でもいちばんになりたいっていうか、いつでもいちばんを目標にがんばってきました。いちばんになれたものも、どんなにやってもダメだったこともあったけど、やるからにはトップを目標にしてなきゃいけないと思うんです。だからぜひ「永遠のうたたね」で「ベストテン」に出られるようにがんばります。

私も〝アイドル〟って言われることが多くなりました。アイドルって言葉自体は嫌いじゃないけど、子供の頃からお芝居してて、昔から知ってるスタッフの人たちに「おまえはアイドルになっちゃったからな」って言われたときはイヤっていうか悲しいですね。「ちっとも変わってないですよ」って反論するんだけど、本当に私自身はすこしも変わってません。ピンクレディーをまねして踊ってた頃とぜんぜん変わってないんです。

お芝居を始めて８年になるけど、ちっとも上



▲ビデオも出ます。レンタルに頼っちゃダメだよ

手にならないし。やればやるほど難しくなっていきます。これはお芝居も歌も同じですけどね。難しさがどんどん積み重なっていくんです。

私もお仕事のこととか学校のこととか人間関係のことなんかで、いろいろ悩んじゃうことが多いんだけど、あまり悩みすぎるのって良くないと思います。ひとりで考えてると、悪いことばかり目について、もっとヒドイ気分になっちゃうでしょ？　いくら考えてもどうにもならないことってたくさんあるし。そんなことでウジウジ悩むよりも、いま目の前にあることを、ひとつひとつ一生懸命にやっていった方がいいと思うんです。みなさんの意見もきかせて下さいね。そんなわけで、今月はテストも終わってすっきりさっぱりした気分の範ちゃんでした。

ディー。中島哲也監督はあの〝シバ漬け食べたい〟を撮った人です。最愛の恋人を事故で亡くし、大竹しのぶバリに悲しむ少女。ところが恋人ときたらゾンビとなって彼女のところにもどってきてしまう……。ゾンビが登場して『キャーッ！』と驚く表情は、〝燃えろハンバーグ〟のＣＭをホーフツとさせます。

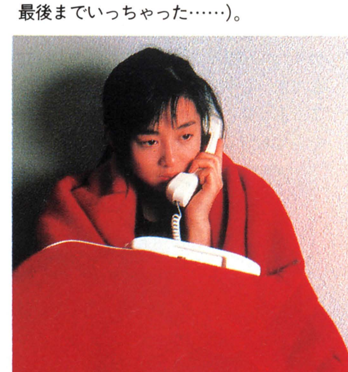
『本当はあなたにもう一人会わせたい人がいるんだ……』というセリフから始まる３話「眠り姫」。結城臣雄監督の代表作はおさるさんのソニーウォークマン。〝もう一人〟と聞き男はてっきり〝もう一人の恋人〟だと思うのだけど彼女が言っているのは〝もう一人の私〟そして〝新しい私〟。現実と虚構の世界の境界線をなくして危なげに揺れ動く女のコは由貴ちゃんそのものってカンジがして、なんかイイです。赤いチェックのワンピースにみつあみでとまどう由貴ちゃんと、白いドレスで髪をアップにしてあやしくみつめる由貴ちゃんが交互に出てくるんだけど、見てるだけでドキドキです。

第４話は原賢司監督の「街角のスナップ」。原氏は浅田飴パッションなんかを作ってる人。ひまわりの時計が逆まわりするシーンから始まるので、とってもファンタジックな雰囲気。昔の恋人と偶然再会するんだけど、またすぐに別れなければならない。〝時計の森の妖精〟の由貴ちゃんはひまわりみたいなドレスを着てブランコに揺られてる。でも、これはブランコじゃなくて時計のふりこなんだけどね（あっ、ラストシーンをいっちゃった）。で、この部屋のイメージが『不思議の国のアリス』みたいなんですね。〝どうしていたの？　元気でいたの？〟という由貴ちゃんの優しい歌声とピッタリマッチしてます。

ラストの「三年目」は圧巻です。よく「感動しちゃった」とかって言うけど、実際どんなふうになるのが感動かなんてわからないでしょ。でもこの「三年目」見たときにザワザワってトリハダがたって、あっこういうのを感動っていうのかなって思った。監督は関谷宗介氏で、ＮＴＴのトークの日（ひろこちゃんの〝言っちゃえ〟編です）の人。ガランとした薄暗い部屋。引越しのダンボールが積重ねてあるけど、これから引越すのか、新しい部屋なのか、つまり終わりなのか始まりなのかわからない。パジャマで毛布をかぶって電話をするけど、誰も出ない。やがて彼女はコール音に向かって話し始める。『もしもし、あなた？　どうしてた？……』。カメラは電話に話し続ける由貴ちゃんを長回しで撮っていく。始めは淡々と喋っていたけれど、最後には『あなたなんて大嫌い』と叫んでなきくずれちゃう。電話を放り出して、テレビをかかえこんでひとしきり泣いたあと、スイッチをパチンと消す。で、部屋に置いてあったプレゼントの包みをほどいて、画面には〝1988年２月14日〟の文字（また最後までいっちゃった……）。



原賢司作品
「街角のスナップ」



関谷宗介作品
「三年目」

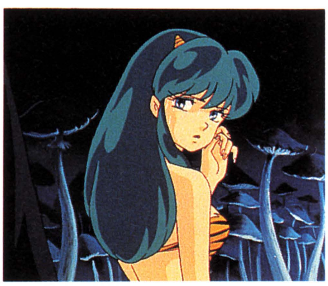


夢みてトロリン

「評論家じゃないですから、なんて言ったらイイカムツカシイですね。だってね、変なこと言っちゃって、『ナマイキなヤツだ』なんて思われたら、なんですしね(笑)」と、新連載を開始するにあたって抱負(?)を語るトロリンでありました。

アニメ大好き♡　のトロリンからの夢の新連載!!
第1回は「うる星やつら」の登場

くやしい、悲しい、残念な最後の『うる星やつら』



◀アニメのラムちゃんはとても神秘的！

みなさんこんにちは。トロリンこと西村知美です。アニメやマンガが大好きで、いまだに卒業できずにいる私です。

今月から連載で、私の好きなアニメを紹介していきたいと思いますので、よろしくお願いしますね。

第1回目は、大好きな「うる星やつら」です。で、さっそく映画の「完結編」を見てきました。初日に行きましたから、もうすごい人で、結局立ち見でした。とりあえず見れればいいとやっとのことで横の方に立ってたんです。そのまわりにも立ち見の人が、いっぱいいましたから、うしろの人がちゃんと見られるように気をつかっていましたよ。私の頭でスクリーンが見えなかったら、気の毒ですものね。ところが、始まる直前に後(あと)から来た男の子たちが割りこんできて、私の前に立ったんです。もう、そのおかげで最初から最後まで、よく見られなかったんですよ。横からのぞいても何しても見えなくって、「どーしよう！　見えない!!」とか言いながら、もう頭にきちゃってました。



◀1週間も忘れられなかった「ドリーマー」

そんなわけで、あんまりよくは見られなかったことが、本当にくやしかったんです。時間がなくて同時上映の「めぞん一刻」が見られなかったのも、とても残念でした。

さて、「うる星」の映画は全部で5作あって、私は当然、全部見ているわけですけど、今までの4本は、どれもオリジナルだったんです。でも今回の「完結編」だけは、最後ということもあってか、マンガと全く同じストーリーなんですよ。それで、そのことについて「うる星」のファンの人に聞いたり、雑誌に載った読者の投書をみると、やっぱり2通りの意見があるんですね。あえて原作と同じことをするのはすごいなって言う人もいるし、原作はもう読んでいるんだから今さら……っていう人もいるわけです。



◀NHK連ドラ「ノンちゃんの夢」も、いよいよスタート。第2回から絶好調出演中！

で、私はどう思っているかというと、オリジナルで作ってもらいたかったですね。だってマンガと全部同じように作ってあったら、先が見えちゃって感動も薄くなっちゃうってところがあるでしょう？

けれど、この「完結編」はラストっていうことで記念にはなると思いました。それにアニメの絵のほうがマンガよりも、全然キレイなんですよ。とくにラムちゃんの絵が、とってもカワイイんですよね。神秘的な感じさえしちゃいましたもんね。そう、絵がすごくキレイというのが、「完結編」のイイところでしょうか。



▲トロリン絶対オススメの「炎トリッパー」

私が「完結編」で一番残念だったのは、これでラストだっていうことですね。TVも原作も終っちゃって本当に残念だったのに、映画も、もう見られないなんて……。もっともって続けてやってほしい！　できれば「寅さん」みたいにえんえんと…。スタッフの方は大変かもしれませんけど、ずっと作り続けてほしかったですね。とくに2作目の「ビューティフル・ドリーマー」みたいなのがいいな。私は、あの映画が一番好きなんです。全部オリジナルだったし、すごく面白かったですよ。私はあれを見た時、完璧に感動しちゃって、1週間くらい、映画のことが頭から離れなくって、いつもそのことばかり考えていたほどなんですよ。

最後に、高橋留美子先生のファンの方でしたらOVAになっている「るーみっくわーるど　炎トリッパー」がオススメです。お話がもうややこしくって、サイコーに面白いんですから。

それでは、また来月にお会いしましょう。次の作品は、どれがいいかな？

今月登場の作品

「うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー」(東宝)　¥14,000。「炎トリッパー」(ビクター音産)　¥9000。「うる星やつら　完結編」も5月21日に東宝からビデオ版発売が決定！

撮影／大熊一実

ハッピーバースディ　由真さん！
中村由真



◀事務所の社長さんに「早くオトコをつくりなさい」と言われてた

2月16日は由真ちゃんの18回目のお誕生日でした。昨年もこのコーナーでお誕生パーティの模様を報告したけど、1年なんてホントあっという間ですね。

この日の由真ちゃんはグッとしぶいシルバーグレーのスーツで登場。ハイヒールが似合う似合う。結花ちゃんもかけつけてくれたりして、にぎにぎしいパーティでした。ビンゴゲームの1等賞はウン十万の羽毛ぶとん。由真ちゃんからのおみやげは男の人にはチョコレート、女の人にはバラの花。オシャレですよね。

で、この日発売になったバースディアルバム「EIGHTEEN」がオリコンで初登場6位というから、18歳ソーソー景気よし。4月21日にはシングル「千年の涙」が発売になります。驚いたことに由真ちゃんのシングルってベスト10にまだ入ったことがないそうで、この曲ではかなり狙ってるとか。カンジンの曲の方だけど、ちょっぴり落ち着いた曲調に18歳っぽい詞でイマの由真ちゃんにぴったんこ。低めの声でしっとり歌ってるんで、思わず背筋もゾクゾクです。こりゃ聴いて損ないですぜ。

ラブリーだけど平凡じゃないよ
山崎真由美

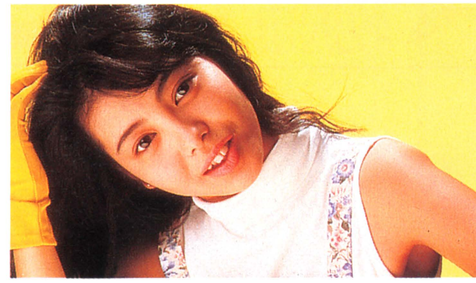


◀B面の「最後のデイト」は真由美ちゃんの作詞です。

待ってました！　の山崎真由美ちゃん。とうとうデビューが決定いたしました。4月11日に「瞳をみつめて」でひとり立ちします。おニャン子B組時代からメチャクチャ人気の真由美ちゃんだけに、今後の活躍は目にみえてますね。

こんなラブリーな女のコなのに、真由美ちゃんて、光ＧＥＮＪＩが嫌いなんだそうである。最近のラブリーな女のコときたらみんな光ＧＥＮＪＩのファンだけどね。どうして嫌いかっていうと、あの長いはちまきが許せないそうなんだね、コレが。女子高生がカバンにバッヂつけてるのを見ると、ムカムカしてくるらしい。で、真由美ちゃんの好きなタイプは背が高くて強くて私を守ってくれる人、なんだね。「エイリアン2」が大好きで、ビデオを買ってこれまでに32回も見ちゃって、「あー、あーゆー人がどこかにいないものかしら」と夢見てるわけだ。同じトシの男のコはおカネもない、車もない、バイクもないから嫌いだけど、年下の男のコはかわいいから守ってあげてもいいと思ってる。ちょっぴりミョーな女のコでした。

モモクリ3年みっちょん3年
芳本美代子



◀1曲目はみっちょん作曲のインスト曲にメッセージがのってます。うれしい特典じゃありませんか

みっちょんってデビューしたときってアイドルアイドルしてて、あんなにかっこいいオシャレさんじゃなかったよね。最近のみっちょんときたら、コイズミに迫るかっこよさ。たった3年でこんなに変わるもんでしょうか。不思議に思った人はアルバム「ベストコレクション」を聴いてください。全13曲入ってるんだけど「白いバスケットシューズ」を聴いて、しみじみしちゃうことウケアイだよ。

女を泣かせるツミな女!?
立花理佐



◀ドラマの挿入歌になってる「刹那主義」百恵さんを思い出すタイトルです。「大人はわかってくれない」に似てるよ。

見てますか？　「別れてもダメな人」。渡辺徹って見るたびにボーチョーしてくので面白いですね。理佐ちゃんも久びさの悪いコ役で、「バカヤロウ」とか叫んだり、思わずうれしくなっちゃいますよね。

ドラマの合い間にイベントもがんばる理佐ちゃんですが、最近トミに女のコのファンが増えてきました。「一緒に写真撮りたい」って涙ぐんでるギャルまでいて、ホントまいっちゃいますね。

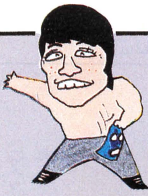
愛犬ポチのこれっぽっち　藤谷美紀「転校生」唄う美少女の巻



美少女美少女って騒いでるけどねー、藤谷美紀ちゃんは、本当に本当の美少女なんだよ。誇大広告じゃないんだからね。

デビュー曲は「転校生」。アイドルっぽくって、いいタイトルじゃないのさ。

転校して寂しい毎日を送っている女のコのもとに、前のガッコーの男のコから手紙が届いて、実は、両想いだったことが、今になってわかるってシチュエーションも初々しくって、美紀ちゃんにはぴったりじゃあありませんか。期待をゼーッタイ裏切りません。ワクワクしながら聴いてちょうだい。



やまざき拓 牧沢忠洋のOVAシンドローム

今月も3月号と同じくアニメファン2人のミニ対談。しっかし、2人で言いたい放題始めると、どんどん話がカゲキに！今度やったら、ふせ字の嵐が吹くか!?

今月もやはりさえないOVA 悲劇じゃ

◆ぷっつんメイクLOVE III

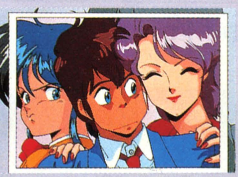
拓　相変らず、内容が何もないですね。

牧沢　出てくる人が、そろいもそろってノーテンキというか、賢くありませんしねえ。

拓　とくに、あの秋本先生！

牧沢　自分のミスでできあがった三角関係を解決しようとするんだけど…。

拓　その方法は、例によって脱ぐだけ。もう、ほとんどたんなる露出狂ですもんね(笑)。

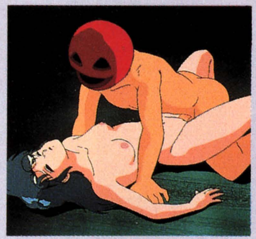


▶今日も今日とて悩みのない少女たち。幸せいっぱいの年ごろ



ぷっつんメイクLOVE III
～あっちも！　こっちも！
ぷっつん三角関係～
◆25分　東映ビデオ　9800円
監督／岡崎稔　作画監督／梶島正樹　脚本／あまのわたる





▲森山塔の世界では、つねに少女は虐げられる存在

森山塔スペシャルII　放課後ＸＸＸ
◆25分　フェアリーダスト9800円　監督／桜井利之　脚本／塔山森と仙川地下工房

◆森山塔スペシャルII

拓『くりぃむレモン』というシリーズの性格を考えれば、これはこれでよくできていると思いますよ。絵はキレイだし、あのシーンはハードだし。それに原作が森山塔なんだから、ファンの人には大いに楽しめる作品ですね。

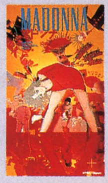
牧沢　確かに。でも、ぼくは、こういう妙にまとまった作品よりも、昔の「スーパーバージン」みたいな企画意図不明の怪作のほうが好きだな。やっぱりこのシリーズは、笑えなくっちゃ！

◆マドンナ　炎のティーチャー

拓　前半が忙しすぎますね。ただ説明をつめこんであるという感じで。

牧沢　そして後半は、おちこぼれがエリートとラグビーの試合をして、ひと泡ふかせるという昔ながらのパターン。まあ、このパターンはダテに使い古されてないって感じで、いつ見てもまァ、面白いんですけどね。

拓　次には、こうなるんだろうなと、予想どおりの展開になっちゃうけど、ああいうものは、





▲結局、熱血しちゃうマコちゃん？

マドンナ　炎のティーチャー
◆52分　東映ビデオ　12800円　監督／永丘昭典　作画監督／前田実

それでなくっちゃいけないんでしょうね。その証拠に、パターンだと言いつつ、けっこう見られちゃいますものね。

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

スピルバーグの話題作だったが…「アメリカ物語」



スピルバーグ監督のディズニーへの傾倒ぶりは有名。自分の映画にディズニーの主題歌やワンシーンを挿入するのはしょっちゅうだし、そもそも『ＥＴ』や『グーニーズ』なんてのはモロにディズニー映画の雰囲気。そのスピルバーグがついに作ったアニメがこの『アメリカ物語』。監督が、元ディズニープロのスタッフのドン・ブルース（昔ゲーセンにあった『ドラゴンズ・レア』というＬＤを使ったゲームのアニメはこの人の製作）。で、ディズニーをめざしたわけだが、結果はというと…。日本でもディズニー好きの某大漫画家が道楽でアニメを作っているけど、洋の東西を問わず、製作者がファンをやってしまっていると、その目標とした作品を超えることは不可能のようです。



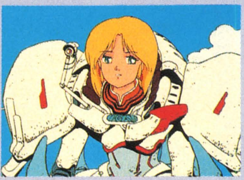
▲作画は、こまかいんですけどね一

◆ドラゴンズヘブン

拓　冒頭に出てくるフランス語の字幕、なんて書いてあったんですかね。

牧沢　あんなの、読めるワケないですよ。何を考えているのやら。ＯＶＡにはよくあるけど、内容が薄かったり構成のまずい作品ほど、あんな字幕が多いですね。意味のないハッタリですよ。第一、小さいＴＶで見てる人には、あんな文字は点でしかないでしょ。

拓　どうせハッタリなら、オリジナルの文字を並べてほしかったですね。どうしてフランス語なのかわからない。まあ、とにかく非常に同人誌的な作品ですね。理由はわからないけど、機械と人間とが戦っていたり、メカと女の子が出てきて、ドンパチを始めたりね。こっちはただ、ああ、そういうもんなんだろうと思って見ているだけなんですよね。



▶少女とメカと戦闘シーンはＳＦアニメの三種の神器なのだ



ドラゴンズヘブン

◆45分　東芝ＥＭＩ　9800円　原作・監督／小林誠　ＯＰ作画／山下将仁　制作／ＡＩＣ

牧沢　作るほうも、そのへんをアテにしているんでしょうね。プロには出てこない発想だなあ。

拓　で、同人誌っぽいワリにはクライマックスの戦闘が、あっけなかったですね。あと、始めと終りについている実写部分はどうでした？

牧沢　やっぱり、同人誌的でしたね(笑)。

◆沙羅曼蛇

牧沢　このアニメ、いったいだれが主人公なんでしょうね？　あのヘンな王子かな？



◀徹底的にゲームファン向けに作られているのが、長所でもあり短所でもある

沙羅曼蛇

◆50分　コナミ 12800円　キャラ／美樹本晴彦　監督／鳥海永行

拓　特定できるキャラは、いませんね。でも、ぼくみたいにゲームをやる人間にとっては、楽しめる作品ですよ。知ってるキャラが次々と出てきますからね。サラマンダについての図面も、ゲームのマップそのままだったりしてね(笑)。

牧沢　ゲームというのは、やってる本人が主役なわけだから、とくに主役は、いらないのかもしれませんね。

拓　ドラマ中心の、ふつうのＯＶＡとはちょっと違うんですよね。

牧沢　だからグニャグニャした生命体から、迎撃戦闘機が飛びだしたりするんですね。

拓　まあ、そうですね(笑)。あれはゲームに出てくる敵ですから。とにかくゲームファン向けの好編ですよ。





◀ただもうドタバタ盛り上がる！

恐怖のバイオ人間　最終教師

◆60分　ＳＶＩ 11800円　原作&キャラクターデザイン／山本貴嗣　監督／芦田豊雄

◆恐怖のバイオ人間　最終教師

牧沢　これは「マドンナ」と同じ学園モノなわけですが、だいぶおもむきが違いますね。

拓　全編これ、とんでもないドタバタですからね。やはり「マドンナ」と同じく原作をダイジェストしてるわけですが、こっちのほうはムリがないんですよね。

牧沢　茶羽顔八を演じていた竹中直人は、どうでしたか？

拓　ふつうのセリフとギャグのセリフの落差が激しいのがイイですね。笑える芝居だったなと思います。

◆聖戦士ダンバインⅠ

拓　後半の新作部分は、完全に最近の流行を追ってますね。バイストンウェルの生物は完璧にモンスターだし、人がメチャクチャになって死ぬカットもあるし…。でも、それだけに、これは「ダンバイン」じゃない！　という感じもしますね。型は「ダンバイン」なんだけど、中身が違うんですよね。

牧沢　べつに違っていてもいいんですけど、だったら、本当にまったく別のバイストンウェルの物語を作ってほしかったですね。キャラがＴＶシリーズにどこか似ていたり、ショット・ウェポンが出てきたり、思わせぶりなんですよね。ただ、オーラバトラーをハーモニーで処理しているのがおもしろいですね。



▶ＴＶで見たようなキャラが乱舞。デ・ジャヴーアニメ？



聖戦士ダンバイン
「鳳麟の章」＋「復活」

◆75分　エモーション 12800円　監修／富野由悠季　監督／滝沢敏文　脚本／五武冬史

拓　ずっとあれでやってくれたら見ものでしょうね。タイヘンだろうけど。内容については、これからのお楽しみといったところですね。

牧沢　その点では、ＴＶシリーズを思わせるキャラを出したのが成功してますね。なんとなくキャラに親近感がわくし、ＴＶシリーズとの関係も気になるし…。

拓　順番が逆になりましたが、前半の総集編のほうはどうでした？

牧沢　どうやっても総集編は総集編ですから、懐しいとしか…。ただ、ＴＶシリーズの作画は、いい部分は圧倒的にいいですね。最近の劇場用アニメより、はるかにイイ。



▶多少、強引なお話だが、おもしろいことは確かなのだ



レッドショルダードキュメント
野望のルーツ

◆55分　東芝映像ソフト　9800円　脚本／吉川惣司　監督／高橋良輔　演出／今西隆志

◆野望のルーツ

牧沢　いやー驚いた。キリコってフランケンシュタイン（東宝版）だったんですねー。

拓　弾丸がよけていくというのも、ちょっと…。

牧沢　キリコが不死身人間とは。ＴＶをハラハラして見ていたのが、バカみたいですね。

拓　無理して作っているのがミエミエなんですよ。あと、全体的に説明不足なのが気になりますね。

牧沢　おかげでキリコの過去が、ワケわからなくなっちゃった。でも、見せ方がうまさは、ＯＶＡ離れしていますね。水際だっていました。

今月のＯＶＡ・BEST10

順位	得点	タイトル	作品製作	最高順位
1	3,990	ダーティペア２	サンライズ	4
2	2,049	新くりいむレモン e・tudeⅡ	フェアリーダスト	13
3	1,676	レモンエンジェル PART３	フェアリーダスト	15
4	1,450	ダーティペア ３	サンライズ	3
5	1,070	装甲騎兵ボトムズ サンサ	サンライズ	22
6	840	うる星やつら オンリー・ユー(ノーカット版)	キティフィルム	21
7	813	聖闘士星矢	東映ビデオ	26
8	610	きまぐれオレンジ・ロードベストセレクション	東宝／スタジオぴえろ	9
9	415	戦国奇譚 妖刀伝Ⅱ	ＪＶＣ	28
10	405	ダーティペア１	サンライズ	24

戦争が少年に与えたものは!?



▼両親とともにイギリスに帰

▲収容所の中でジムが目撃するものは？

このところ、プロデューサー業が、忙しいのか、ジックリ時間をかけて製作しているのか、『カラーパープル』以来、じつに2年ぶりのスチーブン・スピルバーグ監督作品の公開だ。

（昨年公開された『アメージング・ストーリー』の第1話〝最後のミッション〟はテレビ・シリーズの中の1本として演出されたもので、日本では、シリーズの中から3本をオムニバス形式にしてつないで、劇場公開したワケ）

原作は、ＳＦニューウェーブの旗手として注目を集めているＪ・Ｇ・バラードの「エンパイア・オブ・ザ・サン」で、'84年に発表されたバラードの作品としては珍しい反戦小説だが、当時、戦後最高の小説と絶讃されていた。

第２次世界大戦がぼっ発。日本軍が進撃し、その占領下となった中国・上海の混乱ぶりは、すさまじいものだった。逃げまどう群衆の中、英国租界の邸宅を捨て、イギリスに帰ることを決意したジム少年の一家だが、港へ向かう時ジムは両親とはぐれてしまった。ひとり異国にとり残された11歳のジムは、日本軍の収容所にたたきこまれてしまう。そして、悲惨な収容所での生活に、やがて少年は両親の顔さえ思い出せなくなってしまうのであった……。

〝太陽の帝国〟というのは、もちろん日本のことで、日本軍占領下の上海を舞台に、多感な少年が戦争によって変ってゆく姿を描き出す感動の大作です。

スピルバーグの熱いラブコールに中国側が応え、上海映画会社の協力のもと、ハリウッド映画としては初めて許可された上海ロケによるシーンは圧巻！　なお、収容所のシーンはスペインで撮影されました。

また、オーディションで選ばれた伊武雅刀、ガッツ石松、山田隆夫ら、日本人出演者の演技もナカナカのもので、「坂本龍一なんて、なんでもないンだよ。日本には、こんな役者もいるんだから」と思わず胸を張りたくなるのです。

ジョン・ウィリアムスが音楽を担当。ボーイソプラノのメロディが耳にいつまでも残ります。

◆スチーブン・スピルバーグ



'72年にＴＶムービーとして製作した『激突！』が認められ、劇場公開されてから、若手ヒットメーカーの筆頭になった彼も、40歳。最近は後進の育成に忙しい

太陽の帝国

◆4月下旬より、丸の内ルーブルほかで公開予定。主人公はゼロ戦が大好きで、自分も空を飛びたいと思っているジム少年。彼がゼロ戦に触れるシーンは幻想的で美しい。

アニメ界のヒット・メーカー、宮崎駿、高畑勲の最新アニメ完成！

『風の谷のナウシカ』『天空の城ラピュタ』の原作・脚本・監督の宮崎駿と、プロデューサーの高畑勲とが、それぞれ監督を担当というアニメ・ファン必見の２本立てです。

宮崎駿原作・脚本・監督の『となりのトトロ』は、ムクムクした体の、愉快でカワイイ〝トトロ〟をはじめとするオバケたちと、都会から田舎に引っ越してきた小学校３年と５歳の姉妹との、言葉を超えた心の交流を描くほのぼのアニメです。こんなオバケだったら、いっしょに遊んでみたいし、なぜか、夏休みに行く田舎を思い出させたりします。

そして高畑勲監督の『火垂るの墓―ほたるのはか―』。こちらは野坂昭如が直木賞を受賞した名作文学の完全アニメ化です。終戦前後の神戸を舞台に、親を失った兄妹が生き抜く姿を描いてゆきます。時には、畑ドロボーさえしての戦火の中の必死のサバイバル。しかし、妹は栄養失調のため目に見えて衰弱して……。心をせつなくさせる作品です。



◀心のきれいな子どもにしかオバケは見えないのです

となりのトトロ

◆4月16日より、全国東宝系劇場にて『火垂るの墓』と同時公開。



◀夏のおわり、妹はホタルのように命の火を消した

火垂るの墓（ほたるのはか）

◆『風の谷……』『天空の……』『柳川堀割物語』の名コンビが5年ぶりに、それぞれ監督に。

マシンと一体になって勝利を目ざす

ワイン・ガードナーが、ランディ・マモラが、エディ・ローソンが、そして平忠彦が風を裂いて走り抜けていく。'87年世界ＧＰレース全15戦と鈴鹿８時間耐久レースから、スクリーンに浮き彫りにされるライダーたちの生きざまは、まるでドラマだ。モーターマニアでなくても感じるものがあるだろう。そして今回初めてスクリーンに再現されるリアルな音にはマニアも納得。



▲本物のエグゾースト・ノートが響き渡る

トップドッグ TOP DOG
◆４月中旬より、ニュー東宝シネマ１ほかで公開予定

香港ダークサイドを叩きつぶせ

またまたやって来ましたジャッキー・チェン。しかも『スパルタンＸ』以来、４年ぶりにサモ・ハン・キンポー、ユン・ピョウが共演。３人の絶妙なアクション・プレーを披露してくれるのだ。ジャッキーが熱血弁護士に扮して、黒のスーツにネクタイとダンディにキメて、悪の組織と戦うというのも見どころのひとつ。



▲治外法権地域に単身のりこむ

サイクロンＺ
◆４月中旬より、日比谷映画ほかで公開予定。

'50年代ふう刑事がハチャメチャ活躍

『ゴーストバスターズ』のダン・アイクロイドと、『マネーピット』のトム・ハンクスが初共演。ダンは、すぐに警察バッヂを披露する昔気質の、トムは新人類のハミダシ刑事となってコンビを組んで笑わせてくれる。

さて、お話のほうは、このデコボコ刑事が、ポルノ雑誌に絡んだ怪事件を担当することになるんだけど、悪魔の儀式に潜入するため変装したりタ〜イ変。



▲２人のあまりに違うキャラクターがかみ合わなくって大笑い

ドラグネット
◆４月下旬より、ニュー東宝シネマ２ほかで公開予定。

刑事が、脱獄囚の恋人と恋におちて

警官殺しの凶悪犯・スティックが脱獄。シアトルに住む恋人マリアに会いに来るかも知れないからと、クリスとビルが、ＦＢＩから受けた特命は、マリアの家の夜間の張り込みだった。活動派のクリスはガッカリ。ところが、なんとクリスがマリアにひと目惚れ。ホットな恋にまで発展するが……。

芸達者のリチャード・ドレファスが、クリス役で笑わせマス。



▲登場するハイテク盗聴装置は全部、日本製。

張り込み STAKEOUT
◆４月下旬より、日比谷みゆき座ほかで公開予定。全米ヒット７曲でノリノリ。

芸術家の恋は本物か、芸のためか？

演出家でソリストでもあるトニーは『ジゼル』の映画撮影のために稽古を繰り返すが、思い通りに踊ってくれないダンサーに、そして踊る情熱を失っている自分にいらだっていた。ところが、彼にあこがれる若いバレリーナとの恋が、トニーをスランプから救う。

『ホワイトナイツ』のミハイル・バリシニコフの『ジゼル』がバッチリ堪能できるおまけ付。



▲ホントのバレエは入場料が高くって……

ダンサー
◆４月中旬より、丸の内ピカデリー１ほかで公開予定。

これがホントのテレビの裏側デス！

日本のテレビでは、業界ものが大流行していたけど、舞台が業界というだけで内容のほうはあまりたいしたことなかったよネ。でも、これはスゴイぞ！もちろん男女の三角関係が絡んできたりもするンだけど、なんたってテレビのニュースショーの裏側がタップリ見られてオモシロイ。実力だけのキャスターと、ルックスだけのキャスターと、女プロデューサーが主役。



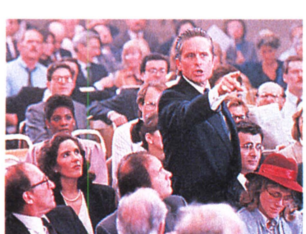
▲トムはルックスだけで人気者になるが……

ブロードキャスト・ニュース
◆４月下旬より、日劇ほかで公開予定。主演のホリー・ハンターがキュート。

戦争は、ベトナムからウォール街へ

『プラトーン』のオリバー・ストーン監督は、よっぽど戦争が好きとみえて、今度はニューヨークの株式取引所、ウォール街でのマネー・ウォーズを取りあげている。

奨学金で大学を出て、やっと証券セールスマンになったばかりのバドの夢は、ウォール街で巨万の富を手に入れることだった。そのためには、違法行為を冒してまで、成功者の１人ゲッコーに近づいて……。



▲N.Y.の最新ファッションや生活も見もの

ウォール街
◆４月中旬より、日比谷スカラ座ほかで公開予定。

その薬で、人間がゾンビに変わる!?

あの『エルム街の悪夢』のウェス・クレーブン監督が、実話をもとにゾンビ映画にチャレンジ。ハーバード大学研究員のウェイド・デービスの実体験を、大胆に脚色しての映像化だ。

1982年、民族学者のデニスはハイチの土着信仰ブードゥー教に、人間を〝ゾンビ〟にしてしまう薬があると知って、ハイチへ飛んだ。苦労のすえ、薬のサンプルを手に入れたデニスだが、やがて彼にも魔の手がのびて……



▲人間を無言、無意志の仮死状態のゾンビにして、思うがままに繰る謎の薬の正体は？

ゾンビ伝説
◆５月下旬より、日比谷映画ほかで公開予定。

「花のあすか組！」TV放映開始！！

少女戦国時代に、ひときわ涼しい風が吹く！

戦う中学生の出撃だ!!



九楽あすか。14歳。新宿歌舞伎町を縄張りにしている少女。仲間の少女たちはいるが、決して必要以上に彼女たちに近づくことはなく、町に君臨する闇の女帝ＨＩＢＡＬＩと戦っている……。

「スケバン刑事」で始まった、いわゆる少女アクションシリーズの最新作は、「花のあすか組！」(高口里純原作、角川書店『月刊あすか』連載)だ。細かな内容は不明だが、原作に忠実なシリーズになりそうだ。

東映制作の、少女アクションシリーズも「スケバン刑事」以来、これで6作目。5作目の「藤子不二雄の夢カメラ」は、ちょっとフンイキ違うけれど、1作ごとに独特の存在感を強めてきている。そこで、温故知新の精神にのっとり(？)少女アクションシリーズ風にアレンジされるハズのＴＶ版の内容をちょっと予想してみよう。

まず、あすかの性格は原作よりもグッと明るくなり、具体的にいうと、おしゃべりになる。まさか正体不明の方言は使わないだろうと思うが（でも、使ったら面白いだろう）。

また、かわいげのある失敗をして見せたり、定期試験に備えての勉強で苦労したりと、やたらオチャメな面を見せる。要するに愛想をふりまくのだ。確かに原作のあすかは無愛想だが、ＴＶでコミックスのとおりにやったら、打ち切りを招くばかりだ。

また、売春とか性にからんだ設定や描写は、すべて変更される。このシリーズは、「太陽にほえろ！」と同じく性をタブーとしているからだ。理由はさまざまあろうが、とにかくタブーなんである。

そして敵の首領ひばり（佐倉しおり）は、はじめの１クールは役者がわからないように描かれる。もちろん、エンディングクレジットには〝？〟とでるのはいうまでもない。そしてきたるべきオリジナル設定で作られる「花のあすか組！II」(あるのか!?そんなの）では、日本転覆を図る謎の秘密結社が暗躍するのだ。

問題なのはあすかの出生の秘密だ。歴代麻宮サキにはみんなこれがあった。この秘密を解くのがストーリーの根幹であり、シリーズの人気の秘密だったのである。しかし、もちろんあすかにはチャンとした両親がいる。ここがムツカシイところだ。

と、以上がＴＶ版に関する予想だ。もちろん、予想ははずれるから面白い。したがって、たとえはずれたとしても気にしてはいけない。怒るなどもってのほかである。



◀少女戦国時代を生きぬく、あすかのコスチューム。戦う少女は、まず目だたなければならないのだ！



8月には、スクリーンにも登場!!

今年の８月には映画「花のあすか組！」も公開が予定されている。主演は「テイク・イット・イージー」でデビューしたつみきみほ。監督は「黒いドレスの女」の崔洋一。舞台は現代の歌舞伎町ではなく、なんと199X年のNEW-KABUKI-TOWNになっている。そう、この映画は暴力に支配された近未来都市にうごめく少女たちの物語なのだ。原作ともＴＶとも違う新しい作品世界に大期待。

あすか役の美少女、あすかを語る…



小高恵美

▲素顔の恵美チャンは、完全純粋培養されたような正調美少女だ

さて、九楽あすか役の小高恵美チャンに、『花のあすか組！』とあすかについて話してもらった。

「マンガの大ファンで、ずっと読んでいました。やっぱり、あすかがイイですね。憧れちゃいます。何でも１人でできちゃうところなんか、すごいですよ。そのあすか役をやるんですから、すごくうれしいけど、同時に難しいですね。だって私みたいに彼女に憧れてる女の子って、いっぱいいるでしょう！　そのコたちの持ってるあすかのイメージを壊さないようにやりたいですね。アクションシーンも難しそうですから、今から柔軟体操やって鍛えてます。スポーツには自信あるんですよ。足は遅いけど(笑)。大事な髪も１話で切ってガンバリます。よろしく。」

小高恵美・DATA：本名／同じ　生年月日／昭和47年５月９日　出身地／神奈川県　サイズ／身長／157cm　体重46kg、B82W58H84　血液型／Ａ　趣味／テニス、水泳、コーラス、絵画　特技／クラシックバレエ、エレクトーン　所属／東宝芸能

ＯＶＡも発売中！



以前、本誌でも紹介したけれど、東映ビデオから「花のあすか組！」のＯＶＡが発売されている。あすか対紅(くれない)の死闘を中心に描かれていて、原作をよくまとめてある。監督は「ザナドゥ」の梅澤淳稔。映像処理の新鮮さが楽しい、なかなかの佳作だ。まだ見ていない人、おそい！

一方、原作コミックスは現在７巻まで発売中。７月には８巻も出る。まだ読んでいない人、これもおそい!!

「花のあすか組！」は４月11日７時30分より放映開始！！





撮影／大熊一実

ソーサリアンGMで登場!!

7大ミュージシャンGM（ゲームミュージック）を制す

難波弘之INTERVIEW

最近、ほとんどブームといってもいいほどさまざまなGMが登場している。

諸君もコンプティークの読者であるからには、そのうちのいくつかは耳にしているに違いない。さて、ひとくちにGMといっても、オリジナル曲のままのものもあれば（映画のサウンドトラック盤みたいなもの）、原曲を大胆にアレンジしたものもある。

で、今回ここで紹介するGM「ソーサリアン」は、SF作家でもあるミュージシャン、難波弘之が大胆にかつ繊細にアレンジしたものだ。

しかも、彼のもとに集まったミュージシャンの顔ぶれもなかなか豪華。チャー、井上大輔、小森啓資、鳴瀬善博、つのだ☆ひろ、そうる透、村上秀一…。音楽に興味のある人なら1度は聞いたことがあるだろうという名前ばかり。どんなアルバムになるのか、どう考えても気になるところだ。そこで、アレンジ&キーボードの難波弘之にアルバムのポイントを語ってもらった。

「GMについては、あまり知らなかったんです。なにしろ、こういう種類の音楽がCDにまでなっているんで、びっくりしているくらいでよ。なんだから、正直いって、最初に原曲を聞いたときには驚きました。もっとずっとチャチなもんだろうと思ってたんです。そうしたら意外にしっかり作ってあったんですよね。120曲もあったし…認識不足でした（笑）。

作業にかかって最初の1週間は原曲を聞きながらの採譜でした。なにしろ、そうしないと譜面がないわけですからね。ところがモノラル録音だったのでやたら採譜しにくくて、苦労しました。

それからがアレンジです。このアルバムは〝スーパーアレンジヴァージョン〟で、原曲そのままのアルバムも別に発売されるということなので、かなり自由にやらせてもらいました。とはいってもあまり原曲からかけ離れてしまうとファンから抗議の電話がかかってきそうだったので（笑）、ここは原曲を大事にしようと考えた部分には、かなりイメージを残してあります。

そのかわり、ここはこうしたいとインスピレーションの浮かんだパートは、思い切って大胆にアレンジしました。うまくいっているかどうかは、聞いてみて欲しいですね。曲はハードロック、プログレ、バラード、ブリティッシュ、そして歌謡曲と、非常にバラエティに富んでいますよ。

録音で苦労したのはテンポの速い曲が多いことでした。音数が少ないので、そうしないと間がもたなくなってしまうんですが、演奏するほうは大変なんです。つのだ君など、あまりの速さにビックリしてましたよ。

今の子供たちは、昔ぼくたちがスペースオペラやヒロイックファンタジイを読んだような感覚でゲームを楽しんでいるんじゃないかと思うんです。そこで全体のイメージは、うんとSFっぽくまとめてあります。

えっ？　ゲームですか？　ぼくはやらないんです。友達にはファンが大勢いるし、やってみたらきっと楽しいだろうなとは思うんです。でも、なにしろ凝り性なものでいったん始めたらとことんのめりこんでしまいそうなんですよ。そう、この仕事で一番辛かったのはゲームへの誘惑に耐えることかな（?）」

「ソーサリアン」GMは4月21日にキングレコードより発売だ。


▲つのだ☆ひろ。「失恋レストラン」「帰らない」「街角のラブソング」「騎士道」等を作曲


▲そうる透。ドラマー。世良公則のSERA　BANDにも参加していた


▲小森啓資。元シブ楽器隊（シブがき隊のバックバンド）のドラマー


▲難波弘之。キーボード奏者、作編曲家、SF作家。ドラマや映画のBGMでも活躍中

その他のメンバーも豪華!!

左の4人の他にも、3人の名のあるミュージシャンが参加している。「逆光線」のチャー。名エレキ・ベーシストでソロアルバムも多い鳴瀬善博。そして「ランナウェイ」「虹のDrearmen」「風のマドリガル」「マッハバロン」を作曲した元ブルーコメッツの井上大輔等、とにかくデラックスだ！

JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!



撮影／倉部和彦

よっ元気か？　久々にジャガーじゃが 今月はミックの話をするじゃが

　ワァ～オ～～

　ハローＪＡＧＵＡＲで～す！　みんな元気か～い。先月号は休んだので久しぶりの涙の再会というわけだな～～。ワハハハ…。

　所で今月は、ミックジャガーについて書いてみよう。彼は、最近日本に来日し、コンサートをやったが、なかなかのものだの～～。そもそも我はいはミックジャガーが大好きでＪＡＧＵＡＲと名前をつけたのであ～～る。スペルは少しちがうけどな。なぜ我はいが彼のことをすうはいしとるかというとそのショーマンシップ、ステージアクション等がなんかジーンときてしまうんだな。かっこいいし。昔はストーンズのレコードが大好きで、あけてもくれても聞いてたもんがが～～。ストーンズのビデオクリップ「アンジー」なんかは、れき史に残る名作だと我はいは思っているのだぞ。まあ最近のストーンズの曲は今１つぐっとこないな。かいさんするとかしたとかいう話だしなあ。かえってミックのソロアルバムの方がよかったりしてなあ。まあ彼と我はいを比較するのは種々の次元が違っているのでむづかしいのだが、ちょっとやってみようか。

1.音楽ジャンル。双方ともロックをやっていることは同じ。

2．アレンジのうまさ。JAGUARの方がこっている。ミックの方がさっぱりしているけど、又あれもいいな。

3．ルックス・スタイル。まあどちらもものすごいだろう～～ワハハハ……。

4．作詞作曲等の才能。ミックは我はいほどすべてをやっているわけではないな。ＪＡＧＵＡＲは作詞作曲、アレンジ、レコーディングミキサー、マスターテープ制作、ビデオクリップかんとく、ビデオ編集、ジャケットデザイン、ＴＶ番組制作、その他すべてを１人でやってしまうのだ。

6．今後の可能性。ミックは世界最高に登りつめた神様みたいなもんだが、ＪＡＧＵＡＲはすい星のように現われた。スーパーマンのようにこれからガンガンのびると思うぞ。ワァ～～オ～～。

　というわけでミックもすごいが、ＪＡＧＵＡＲもすごいだろ～～。

　まだまだＪＡＧＵＡＲフィーバーが盛り上がっているが、これ以上すごくなったら、ホントにどうしようかな～～。ミックみたいになってしまうかもしれないな～。ワハハハ…。

　マ、来月会お～～ぜ～～　サ～～ヨナラ～～　又

ジャガー愛曲集

そんな顔するな

そんな顔するな～
やってやろうじゃないかい
なぐりたおしてやろうかい
だらしないツラでさ
I want you I need you I love you so①
ひどい顔だな～　涙をふけよ～
オレのハンカチでさ～　化粧を直せよ　①
うたがいとジェラシーをふやすならそれで
宇宙の片すみに愛をすてること
それでもいいのかい～

TOY

遊び方自由！伸びる縮むオテダマン

　タカラから新発売となった「いぢくりモンスター　タマンゴ」は、とても奇妙なオモチャなんだ。10倍位伸びる特殊なゴムでできているから、どんなに伸ばしても、簡単にちぎれたりしないで、すぐに元の形に戻っちゃうし、お腹の中は空洞だから、丁度お尻のあたりにある穴から広げて、ひっくり返してやれば大福モチ？みたいに丸まってしまう。また肺活量に、自信のある人ならば、穴からお腹の中に思いっきり息を吹きこめば、風船のようにふくらむぞ。もちろん、こぶし位簡単に入っちゃう。タマンゴの中に別のタマンゴを入れたり、丸いものや四角いものをつめこんだりもできる。特殊なゴムを使っているため、表面に少し粘着力があるので、厚いガラスなど、表面の平らなツルツルした場所に投げつけると、ペタンとつぶれてくっつき、少し時間がたつと自然にはがれて落ちる…。まだまだタマンゴにはいろいろな遊び方ができそうなので、手に持っていじくりながらアイデアを絞り出して、自由に遊んでほしい。タマンゴはライオンのようなグリバルーン、三つ首竜のドラボールン、イカの形のイカボールン、手のひら二つに目と口のあるグロテスクなオテダマンの全部で４種類。今後もシリーズとしていろいろなデザインの物が発売される予定だそうだ。



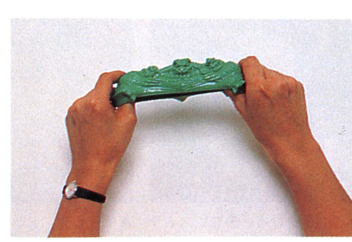
▲穴に手を入れて伸ばせばこのとおり、伸びる伸びる、こぶしだって入っちゃうぞ

　自由に伸び縮みするオテダマンにも欠点はある。表面に粘着力があるため、ホコリや小さなゴミが表面につきやすいのだ。だからなるべくホコリなどゴミの少ない場所で遊んでやろう。もし、ゴミがついたりしても大丈夫、ぬるま湯に中性洗剤を入れて、その中にタマンゴをつけてブラシのような物でみがいてやれば、簡単にとれてしまう。またオテダマンを表面のザラザラした紙の上などに、長い時間置いておくと、水分がしみ出してきて、シミを作り、そのシミがとれなくなるので、置く場所にはよく注意しよう。表面がツルツルの紙ならば大丈夫だ。

　写真の製品はまだ試作品なので、発売される物とは多少色が違うそうだ。

各標準小売価格（予価）480円

　さて、このカワイーような、不気味なような、(そして、どこか、いやらしいような…タマンゴ４種類を１個ずつ読者にプレゼント。欲しいっ!!　と思っちゃった方は、編集部「さようか、それは何より」係まで！



▲勢揃いしたタマンゴたち。手前の大福モチみたいなのが、裏返しのタマンゴ。

●ジャガーがコンサートやるぞ～～～。４月23日ＰＭ7：00本八幡ジャガーカフェ　６月11日ＰＭ6：30インクスティック芝浦

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦のオナニー放談

春来ても、右手は冬と同じ位置（撃彦）

今月も先月にひき続き、1位山崎2位かわい。しかしこの2人の差はほんのわずか。相変らず、3位以下を大きく引き離しての激しいデッドヒートを演じている。と、そこへグングン票を伸ばしてきたのが3位(初)の美穂由紀だ。得票差はあるものの、この勢いはすばらしい。チンクシャが魅力だった秋元ともみを美形にしたような清楚な顔立ちと、それに似合わぬ腰のひねりのスケベさに、吊端は思わずサルのよーに右手を動かしてしまったぞよ。そう、美穂由紀には、自然と男の右手を股間に持っていってしまう引力のようなものがあるのだ。ううむ、お見事!! おそるべきオカルトせんずり娘である。

7位(初)の竹下のり子は、あどけないタレ目が実に庶民的な超フレッシュギャル。まだデビューして2か月というお人だが、そのわりにはあの村西監督の変態的クンニでヨロコびまくっている。均整のとれたけっこうイケる身体が、ヨロコびで歪んでいく様子はコーフン指数98%。熱くて死にそうである。

今月	先月	TOP10 GAL
1	1	山崎かおり
2	2	かわいさとみ
3	(初)	美穂由紀
4	3	斉藤　唯
5	4	立原友香
6	5	岡崎真理
7	(初)	竹下のり子
8	9	白浜なぎさ
9	8	百瀬まりも
10	6	浅倉麻里



◀竹下のり子「むりやりされて…」(クリスタル) 村西監督の顔面シャワーがドドッ。やっらしー



▲美穂由紀「乳首がピクン！」(SHOWA) 妙な男にまで乳首を愛撫されて、カタくなってゆくシーンが見モノ。小さめのバストが初々しくてよい

BOOKS

真の名著は食事中に読んではならぬ



以前、本誌で「東京ハッカーズ」を連載していた泉晴紀氏が、今年になって2冊の本をだした。『便所はどこだッ！』と『イイ大人』(久住昌之と共著)だ。

で、どっちも爆笑なのだけど、とくに『便所は～』のほうがスゴい。タイトルどおり、全編これ、便所の話である。

便所の話なんて…などとバカにしてはいけない。人は便所がなければ生きてはいけない（こともないが、なにかとタイヘンだ）のだ。かのモーツァルトも、そーゆー話が大好きだったというし。そう、便所の話の裏には、時として人生の真実が隠されていることもあるのだ（もちろん、何もない時もあるのは、ゆーまでもない)。

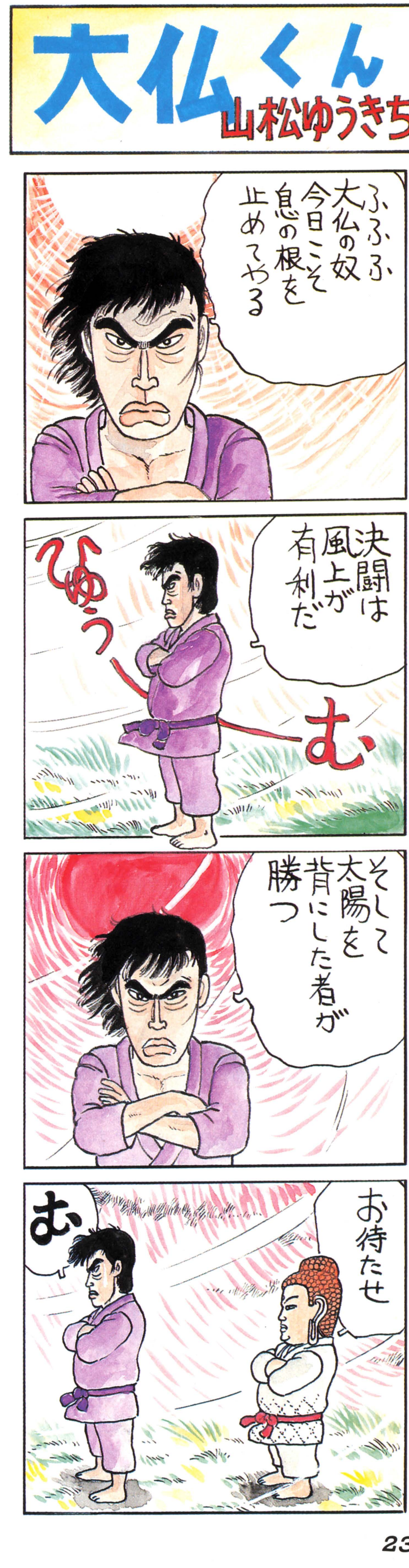
『イイ大人』のほうはコミックス。こちらにも、それっぽい話は載っている。どちらも楽しめる1冊だが、食事中に読もうなどという妙な考えだけは持たないように。とくにカレーなど、もってのほかだ。



▲「便所はどこだッ!!」泉晴紀著。KKロングセラーズ刊。￥730

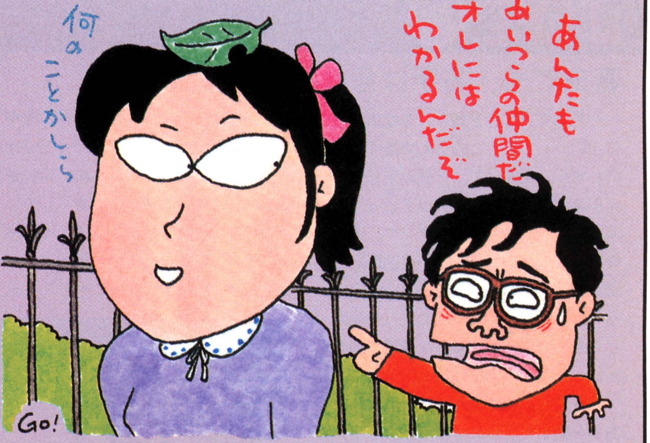


▲「イイ大人」泉昌之著。河出書房新社刊。￥850



小田嶋隆の
新妖怪百物語
タヌキツネコ

北風冷たい町角を、人の皮をかぶってうごめく妖怪たち。彼らの本性を、あますことなく暴き出す小田嶋隆の警世スーパーエッセイ、今月は第3弾！



後藤を待ちながら……の巻

名前から想像できるとおりタヌキツネコはタヌキとキツネとネコの合体型総合妖怪である。あらゆる妖怪的うさんくささを一身に統合した超妖怪である。すべての妖怪魔力とありったけの妖怪根性を備えた妖怪のデパートである。

言うまでもないことだが、タヌキ、キツネ、ネコはいずれも「化ける」能力を持っている。化ける動物が3つも合体しているのであるからして、タヌキツネコは究極の化け化け動物である。

タヌキツネコは人間の、しかもマブイ女に化ける。なぜならこの世の中にマブイ女ほど優遇される存在はないからだ。

マブイ女は

「あら、ごめんなさい。うふっ」

と軽く微笑んでみせれば、何でも許してもらえる。マブイ女は

「お・ね・が・い」

と小さく首を傾げれば、あらゆる要求を通すことができる。

諸君はまだ知らないかもしれないが、マブイ女を目の前にした時の男ほど愚かで、無力で、へろへろなものはない。

私もまた、あの、しあわせ薄い、遠い青春の時代のある時期、1人の女に人生を狂わされたことがあった。そう、17歳の私は雨のハチ公前に3時間立ち尽くした。寒い12月の土曜日のことだった。次の週の土曜日も、そのまた次の週の土曜日も、私は決して守られることのない約束のために、木枯し吹く深夜のハチ公の前に立っていた。しまいには、ハチ公が尻尾を振るまでになった。それでも、彼女はやってこなかった。彼女は、遅れることさえなかった。だって、まるっきり来なかったんだから。

いま考えてみれば、あの女は人間ではなくて、妖怪だったのだ。タヌキツネコだったのだ。人間だったら、あんなひどいことができるはずがない。そうだとも、少しでも人間の心を持った者なら、

「断わるのが面倒だったから思わず約束しちゃったけど、会いに行くのも面倒だったの。ごめんなさいね」

なんていう、とんでもない言い訳をするはずがないじゃないか。ああ、リエコ！返してくれ。オレの青春を返してくれえ。

取り乱してすまない。話を続ける。

「すっぽかし」は、タヌキツネコの得意技である。そのほかにもあいつは「居留守」「うそ泣き」「おねだり」「ふたまた」「アタシ帰る」「お友だち宣言」「音信不通」といった殺しワザをたくさん持っている。

最後の必殺ワザ、「音信不通」をくらうと、3年は立ち直れない。諸君も注意してくれ。

ちなみに、リエコのフルネームは後藤リエコだ(連絡待つ)。似たような名前をしている後藤久美子という女も、あれは、タヌキツネコかもしれないと私は思っている。

近づくと、ダメな男になると、私は思う。

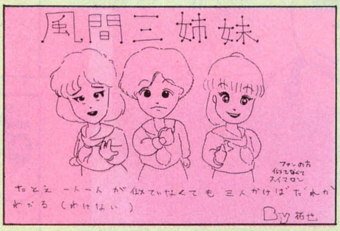
イラスト／中野豪

GOちゃんの似顔絵男爵



月日の経つのは早いもの。このコーナーもすっかりおなじみになり、コンプティーク内では「小さな場所で大きな商売」とねたまれるほどであります。作品の方もますます怪体(けったい)なものが多くなり誠に喜ばしい、というわけで今月の男爵は山崎君です。鼻の線が少し違うかなという位で、あとは鋭い目や顔の輪郭などよくとらえています。しかし何といっても「鼻」のギャグが効いてます。似顔絵を描く時、普通なら顔を「いじる」ような邪魔な物は入れたくないと思うものですが山崎君はギャグのためにそれをしたところが偉いです。

佳作は岩城君。私の最も苦手とするアイドル系の女の子を、彼は最も得意とするらしく、このほかにも、2枚送ってくれました。実力者ですね。中村由真がいちばん似てるかな。



▲佳作となった京都の岩城君。「1人1人が似てなくても、3人描けばだれかわかる」とゆーのが、誠にもって、ごもっともである。

●業務連絡　歴代男爵の皆様へ。GO！先生の特製色紙は、もう少しでできます。ごめんなさい。もう少し待ってください。必ず送りますからね。



▲今月号の男爵を射止めた山崎君。芥川で鼻というのが、また実になんとも大変知的である



リップ・スティック

LIPSTICK






今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があったであろうか。手抜きと妥協を完全に拒絶した美しい画面。1度見た者は2度、2度見た者はずっと見ていたくなる美少女達が総出演。その上、超高速アニメーションを搭載。あなたの美少女達への熱い想いを、このソフトでかなえてさしあげます。

●リップスティックシリーズ(#1〜#5)

#1 ロリータ編
#2 女子学生編
#3 OL編
#4 白衣の天使編
#5 スチュワーデス編

●PC-8801SR以降
●PC-9801シリーズ
●MSX2 (3.5インチ2DD版のみ)
各定価 ¥3,000

超高速アニメーション搭載。(除MSX2版)

フェアリーテールソフトウェア一覧表	PC8801SR以降	PC9801シリーズ		MSX2		価格
	5″2D	5″2DD	5″2HD	3.5″2DD	ROM	
セーラー服美少女図鑑Vol.1〜Vol.6	◎	未定	未定	未定	未定	各¥3,800
東京女子高生セーラー服入門#1-#3	◎	◎	◎	◎	未定	各¥4,800
殺しのドレス	◎	未定	未定	未定	未定	¥6,800
リップスティック#1-#5	◎	◎	◎	◎	未定	各¥3,000
ふぇありぃている	◎	◎	◎	◎	未定	MSX2¥4,800
ほっと・MILK	◎	◎	◎	4月11日	未定	88・98¥7,800
あぶない女性心理学入門	◎	◎	◎	未定	未定	¥5,800
麗奈	◎	未定	未定	未定	未定	¥4,800

◎…好評発売中!! 日付け…発売予定日

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

フェアリーテール
Fairytale
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
TEL. 03-706-9766(代)

RPG・AVGノベルズ登場!!

角川文庫〈青帯〉新ラインナップ

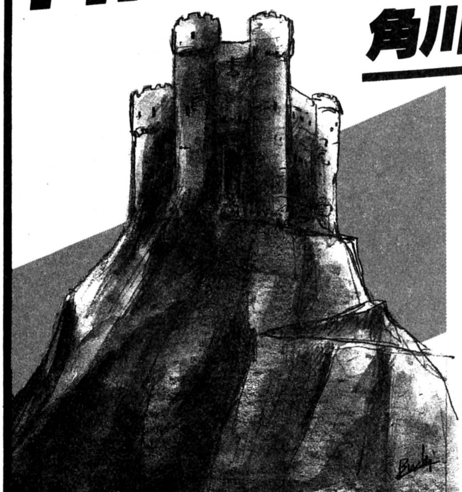




イラスト:『ロードス島戦記』(出渕裕)より

パソコンRPGの名作、遂に小説化!!

イース 失われた王国

飛火野耀(とびひのあきら) イラスト:藤原カムイ・杉浦守

420円

魔の封印は解かれた! エステリアに呪いの影が落ちる。魔の復活と消えた王国イースの、謎に挑むアドルの死闘……。パソコンRPGの名作「イース」、「イースII」を小説化した、書き下し長編ファンタジー。

ホラーRPGの世界を堪能!!

ラプラスの魔

安田均:原案 山本弘:著 イラスト:結城信輝

420円

ハミングバードソフトの人気RPG「ラプラスの魔」が、血も凍る怪奇小説となって登場。1920年代の米国マサチューセッツにある幽霊屋敷、そこは異世界への入口だった。怪物が続出し、クトゥルー神話まで広がる新SF感覚小説。

魅力いっぱいのキャラが大活躍、AVGミステリー!!

聖(セント)エルザクルセイダーズ 集結!

松枝蔵人 イラスト:BLACK POINT

380円

名門聖(セント)エルザ学園を狙う『敵』の暗躍、謎の猫目少女の出現。ミホと4人の仲間たちは学園を守るべく立ち上がるのだが…。追いつ追われつ大騒動の合い間に、読者への挑戦&謎解きコーナーも入った面白推理ノベル登場!

本格ファンタジーRPG小説登場!!

ロードス島戦記

水野良 原案:安田均 イラスト:出渕裕

4月上旬発売

ロードス島を舞台に繰り広げられる壮大なストーリー、剣と魔法のファンタジー小説。青年戦士パーン、神官のエト、ドワーフの戦士ギム、魔術師スレインらの冒険の先には、強大な力をもつ謎の魔女カーラの存在があった…。本誌大好評連載中「誌上ライブ」の小説化。

ゲームデザイナーの書き下しSFファンタジー

ウルティマ妖魔変 第1部 水竜の章

西谷史 イラスト:末弥純

340円

超ヒットRPG「ウルティマ」の外伝ともいうべきSF小説。悪の魔王モンデインが復讐のために地球へ放った呪いが、人間を怪物に変身させていく。「神々の血脈」シリーズの西谷史が描く新シリーズ。オカルト・バイオレンスのムードも迫力満点に展開する。

角川文庫




毎月26日発売
・男子コミック
好評発売中
380yen
■麻宮騎亜（あさみや・きあ）
コンプティーク本誌「神星記ヴァグランツ」で、まんが家として鮮烈デビュー。一躍人気作家として、その次回作が期待されていた。コミックコンプティークでは「サイレントメビウス」でSFサイキックアクションに挑戦する。
月刊
コミック
角川書店



無謀。大胆
「月刊コミックコンプティーク」創刊号、好評発売中。知らなかったキミは、いますぐ本屋さんに走りたまえ。家に持ち帰り、ひとりそっと開いてみたまえ。現代の錬金術師たちが贈る愛と冒険のコミックス満載。『ザナドゥ』に燃えたキミ、『ドラゴンクエスト』に溺れたキミなら、このおもしろさがわかる。かっ飛びのおもしろさを常にクリエイトする角川書店の新雑誌をよろしく。
コンプティーク


超SFサイバー感覚コミック新登場
マーシー
ドリアンの地に生態系の異なる世界の探査機が不時着した。探査機は自らの機械生命を保つため、メインテンサーとして1人の有機体・マーシーを生みだした。そしてまた、もう1体のマーシーを。パラレルワールドを舞台にサイバー感覚コミック新登場!!
次号より新連載
乞うご期待!!
砂倉そーいち


きゃあああああっ!!
TO BE CONTINUED!!

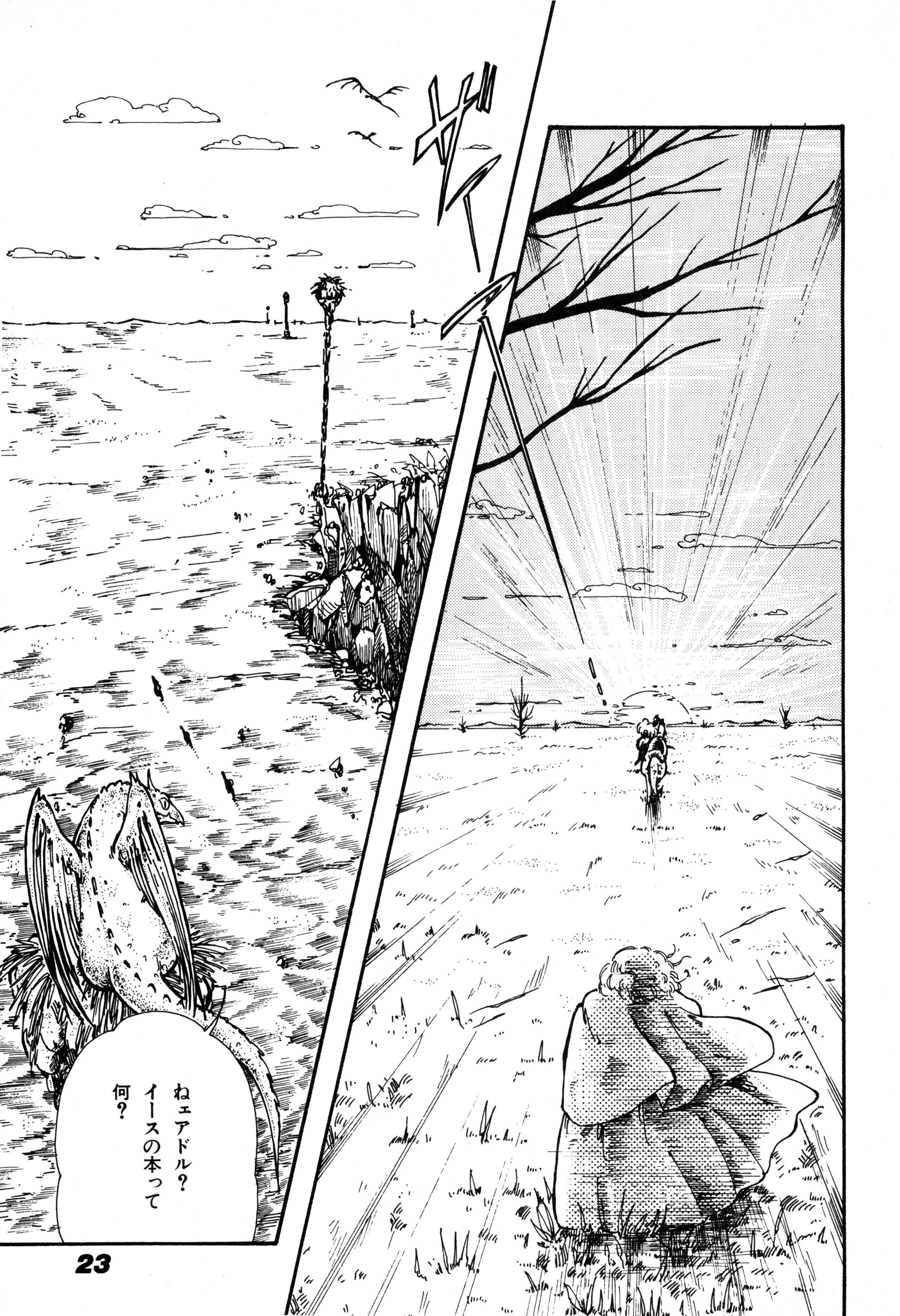

よーし！ きょうは夜になる前に神殿までいって…
ぽと！★
明日の朝突入だ！
……
魔法のカギは持っているのですか？
はっ？
魔法の…
ぎ
カギ…？
ばたん!!
魔法の……
カギだよ！


私が……
ジェバ…
あ…あの
実は
ぼくたち…
イースの本を
とりに来たの
でしょう？
水晶玉が教えて
くれましたわ
それじゃあ
てっとり早く
ききます
が……
イースの本は
今も神殿の中に
あるんですか？
あります！
イースの本は
今も勇敢な
剣士を待って
います！


ザ!
ザッ!
プレシェス山……
ヒョオオオオッ!!
セピック村



?
イースの本…それは、はるか昔…
イースという国で書かれた本で何でも願いが叶う呪文が載ってるんだって!
その呪文を使えばおまえがどこの誰だかはっきりわかる…
それ以外のこともそれ以上の願いもすべて叶う呪文だとばっちゃんがいってた…
だからフィーナの記憶喪失なんて一発で治っちゃうよ!
うん♡
?


ねェアドル？
イースの本って
何？

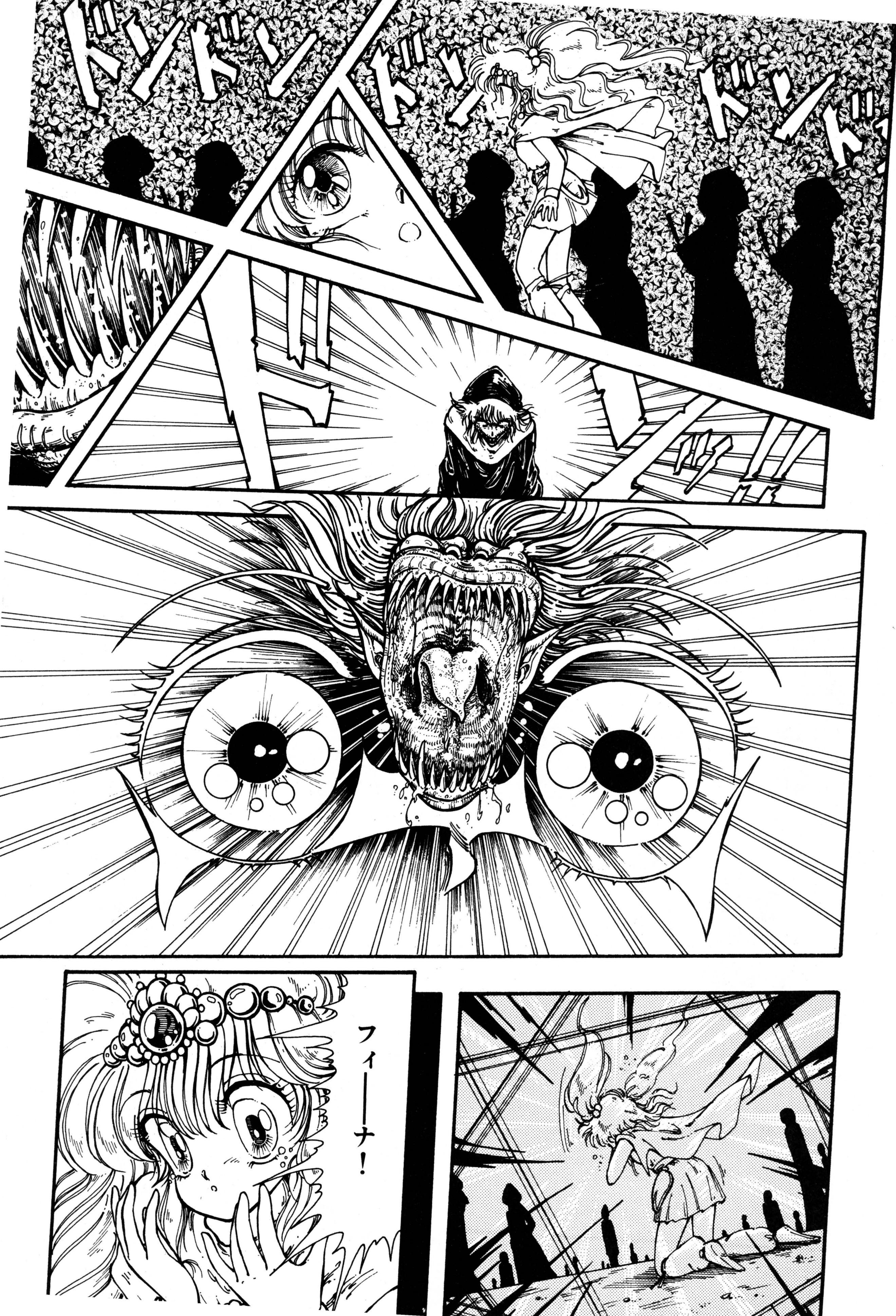

イースの本はプレシェス山の神殿の中にあるけど…
そこへ行く前に必ずふもとのセピック村のジェバに会うんだよ！
うん！わかってるよ…
必ず力になってくれるからね
大丈夫！それじゃ！
出発――っ!!


イースの本をとりにいくのかい？
ギクッ!
おまえも…
ケヴィンのように強い力がほしくなったのかい？
ちがうよ！フィーナのためにいくんだ!!
あ、あ、あ、あの娘のために？
いっちょまえに〜このォ!!
本当だろうね!?
そーだよ！
ま！いいさね
勝手にしな！
やった―っ♡
だけど！
わすれるんじゃないよ！
おまえの帰る家はここだからね！
わかってるよォ！


朝のフィーナの様子はただごとじゃなかつた…
まてよ！
もしかしたらあれつて…昔のオレと同じことじゃないのか？
ばっちゃんに拾われるまで名前すら持たないオレにはまわりの物すべてが敵に見えたっけ…
悪さをしてるとこをばっちゃんに見つかつて引きとられて……
オイラ今日からアドルってんだーわるかったな!!
オレはケヴィンだ！男だぜ！
自分の家自分の家族を持つて生まれてはじめて安心して眠ることができた気がする…
今のフィーナには安心して眠れる場所がないんだ…
フィーナの家か家族……か…


どてっ!
フィ…
フィーナ……?
なんてヤツだ!!
みんなが
みてるよォ〜〜〜っ
スケベ!
いいなーアレ!
ホッ
ぎゅっ!!
ホーホー
ホー…ホケキョー


どうしたんだい？
すわりこんだりして？
アドル…
売るもんは
売ったし…
むこうのほうで
もう少し…
ぎゅっ！
フィーナ？



フィーーナ！


わあっ♡
すごい
にぎやかね♡
ちょっと
ここで
まってな!
え〜〜っ!
アドル〜〜ゥ!!
フィーナひとり
いやあ〜〜っ!!
なんみよ〜ぉ
ほ〜れんげきょ〜ぉ
ドドド
なんみよ〜ぉ
ほ〜れんげきょ〜ぉ!
すぐもどる
よ――っ!!


数日がすぎていった…
チュンチュン!
アドル!どこいくの?
朝市だよ
アサイチ?
きょん!??


なんて子だい
この子は!!
女の子を
泣かすなんて!
そこで一晩よっく
反省するん
だね!!
今日はもう
おやすみ
なあに…
すぐに昔のこと
思い出せるように
なるよ…
ふっーー。
オレなんにも
してないのに…
そして
なにごともなく


フィーナッテ・イヴ＝ラシーノ？
変わった名前だね？
ぷっ!!
クスクスクス
おっと!?
ぽろ
そうじゃなくって…
フィーナっていう名前しかおぼえてないし…
ぽろっ!!
その名前も夢の中に出てきた怪物があたしに言った名前で…
ほんとの名前じゃないかも…
フィーナ…


ごめんな
さーーい……
いいって
いいって!
このくらいで
こわれる
子じゃない
よ!
そうだ!
晩メシの残りが
あったはず!
あったためて
もってくるよ!
あらよっと!
こわれてまス
ぱちぱちぱち…
オレ アドル
きみは?
あたしは
フィーナって
いうらしいの…

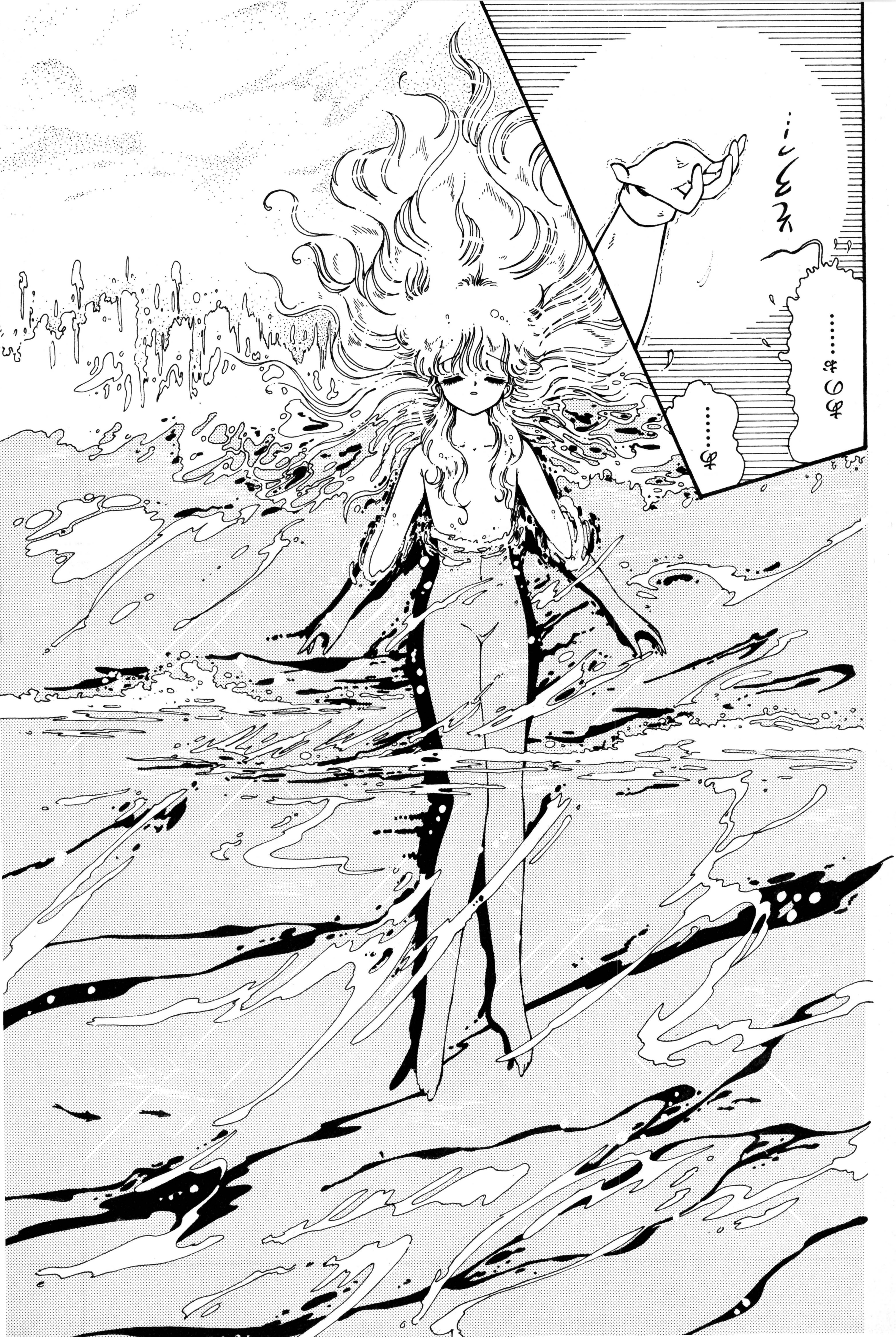

ずん!!
げげっ!?
ガチャーッ!
ばっ!!
わわっ!!
お待ちっ!!
お待ちったら!!
………
………
は…?
………
………
アドル!
アドル!!
大丈夫かい!?
だ……
だいじょーぶらろ
ばっぢゃ〜〜〜ん…


!
すかっ!
ありゃ?


ヴァァァ…
ぎゃあああああああっ!!
ばっ!!

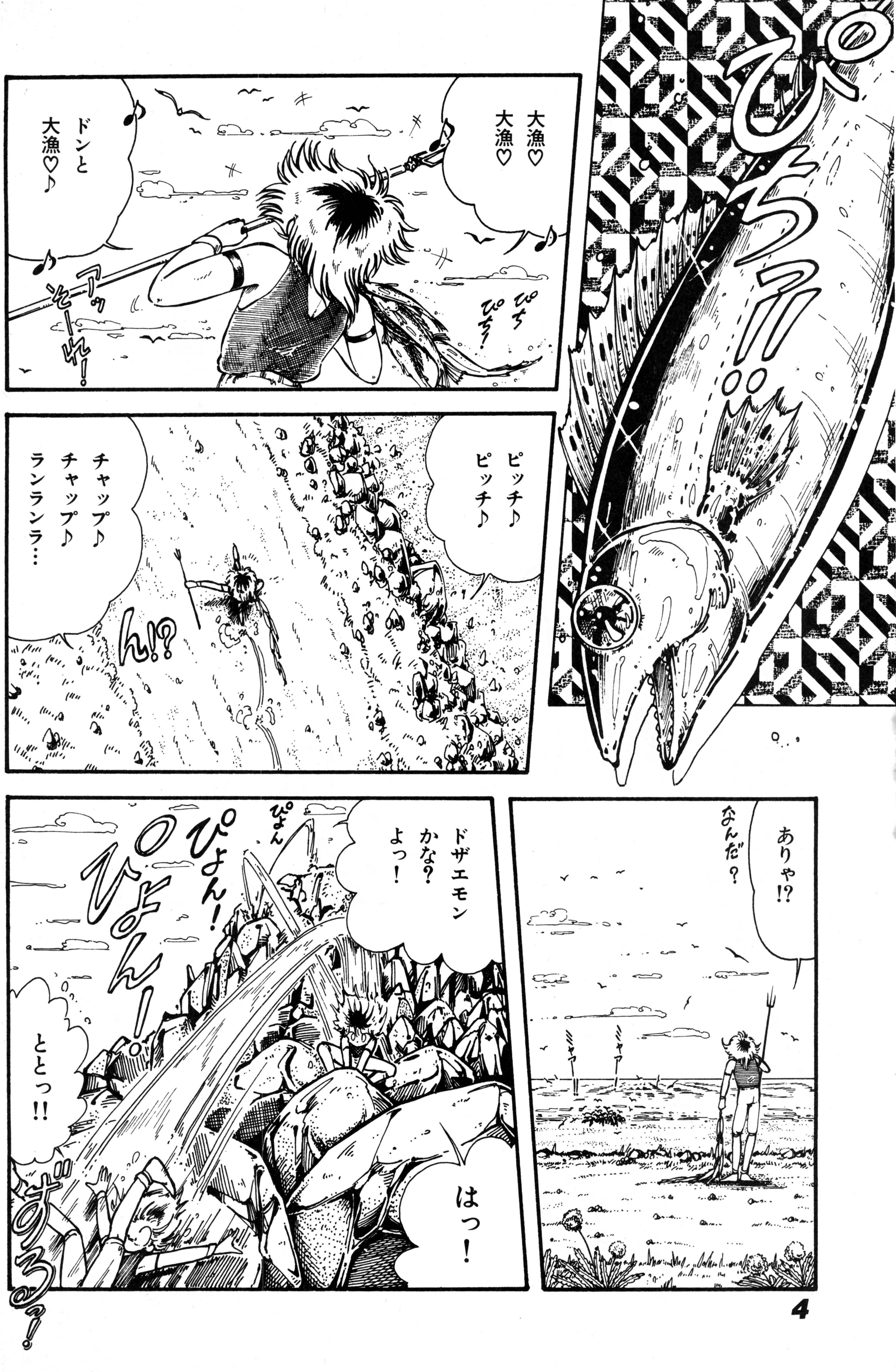

ボウッ!!
!
起きたのかい?
ここは?
ここはおまえの家だよフィーナ
フィーナ?
そうさおまえの名はフィーナだ
そうだろ?
ズギャ
ゾゾゾ


ひえええええ〜っ!!
う〜〜ん…
ばっ…
ごろっ!
ばっちゃ──ん!!
サラばっちゃ───ん!!
ばっちゃ……
ひえええ〜〜っ!!
ぽー
ころっ!
すーすー…



あのお……
あ……


ザッザッ
ザッザッザッ!!
ずるこけちゃった はぁっ!!
ミャアー…
ミャア
ミャアー…
ミャアー…
ミャア
ミャアー…
ミャアー


ぴちっっ!!
大漁♡ 大漁♡
ドンと 大漁♡♪
ぴち ぴち!
アッ そーれ!
ピッチ♪ ピッチ♪
チャップ♪ チャップ♪ ランランラ…
ん!?
ありゃ!? なんだ?
ミャァー
ミャァー
ドザエモン かな? よっ!
ぴょん
ぴょん!
ぴょん!
はっ!
ととっ!!
ずろっ!


この世の楽園であった
イースは「クレリア」を
手にした魔物らによって
次第にその姿を変えて
いった……
イース滅亡を悟った
六人の導師たちは
イースのすべての力を
記した本を書き残した
いつの日かイースが再び
「永遠なる楽園」となる日が
来ることを夢見て……
それが――
イースの本である！
ザァァァ……


イース……
それは失なわれた
楽園……
イースの民は
超エネルギーを生む鉱石
「クレリア」を使い
繁栄の絶頂期を
むかえていた…
だがそのクレリアの
生みだすエネルギーには
もう一つの力があることを
イースの民は知らなかった…
それは地中深く眠って
いた魔物をよみがえらせて
しまうこと――!!


語る人の数だけ
語られた物語がある
幾百の語り部による
幾千の伝説…
これはそのうちの
たったひとつの物語である——。
Ys
イース
新連載
堂々28ページ
Sect.1　渚にて…
羽衣　翔
Directed by CANDY HOUSE
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



JAST SOUND SE

ジャストサウンド専用音声認識装置:ジャストサウンド・シリーズ
の決定版! ジャストサウンドIIを用いることにより自由に音声デ
ータを製作できます。キーボード不要。
ジャストサウンドプラス内蔵。定価:¥34,800

JAST SOUND II

ジャストサウンド専用音声解析アナライザー:ジャストサウンドプ
ラス及びジャストサウンドの音声データを自由に製作、PCM、AD
PCMのデータ製作可能。
サンプリング周波数は自由に可変—300Hz〜40kHz。ACアダプ
ター付。ジャストサウンドプラス内蔵。
ジャストサウンドIIシステムソフト:¥6,800(ゲームの時は不要)
定価:¥34,800

JAST SOUND Plus

ジャストサウンドをバージョンアップ:CPUを内蔵することによって、対応パソコンとマルチタスク可能。
よってディスクをアクセスしても音声がとぎれません。
ジャストサウンドともデータコンパチブル。ACアダプター付。FM音源内蔵。
ジャストサウンドプラスシステムソフト:¥6,800(ゲームの時は不要)
セントロニクス仕様:¥19,800
セントロニクス、RS232C仕様:¥24,800

ジャストサウンドプラス仕様のアプリケーションソフト(デジタルシンセサイザー=ジャストサウンドプラス対応・デジタルオシロスコープ=ジャストサウンドII対応)等々続々開発　販売予定

新機種誕生

音質明瞭度がアップ



対応機種:PC9801シリーズ、PC8801シリーズ、X1シリーズ、MSX
MSX2、FM7シリーズ、FM77AVシリーズ、Macintosh、IBM-PC

ジャストサウンドも好評発売中! ¥12,800

この音声合成装置が使用できるソフトには JAST SOUND のマークがついています。
製品の仕様は、機能・性能改善のため予告なしに変更することがあります。

全国各地へ通信販売

方法　品名、機種名明記の上、
現金書留でご注文ください。

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
YMTビル3F　☎03(706)9766
FAX03(706)9761
銀行振込口座　三井銀行経堂支店 普5252817

ジャスト・ゲーム事業部
株式会社ジャスト
JAST

昭和61年7月3日第3種郵便物認可

☎03-238-8523（販売部）